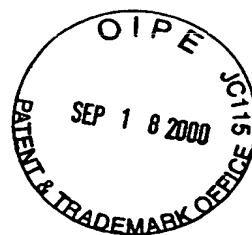




日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

1999年11月 4日

出 願 番 号

Application Number:

平成11年特許願第314396号

出 願 人

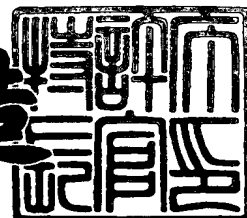
Applicant (s):

ヤマハ株式会社

2000年 7月21日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3056874

【書類名】	特許願
【整理番号】	C28155
【あて先】	特許庁長官
【国際特許分類】	G10H 7/00 H04M 1/00
【発明者】	
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内
【氏名】	二間瀬 剛
【発明者】	
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内
【氏名】	鞍掛 靖
【発明者】	
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内
【氏名】	井出 健介
【発明者】	
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内
【氏名】	水野 成彦
【発明者】	
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内
【氏名】	唐川 周三
【発明者】	
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内
【氏名】	寺田 好成
【発明者】	
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内
【氏名】	長谷川 豊
【発明者】	
【住所又は居所】	静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内
【氏名】	國井 崇

【特許出願人】

【識別番号】 000004075

【氏名又は名称】 ヤマハ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100107995

【弁理士】

【氏名又は名称】 岡部 恵行

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 056384

【納付金額】 21,000円

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 平成11年特許願第214083号

【出願日】 平成11年 7月28日

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9803919

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 携帯用端末装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

演奏情報と演奏の進行に対応する歌詞情報とを記憶する記憶手段と、
記憶された演奏情報に基づき、楽音信号を順次生成する発音制御装置と、
記憶された歌詞情報に基づき、生成される楽音信号に対応する歌詞表示信号を
生成する表示手段と
を具備することを特徴とする携帯用端末装置。

【請求項 2】

第 1 演奏情報、第 2 演奏情報及び第 2 演奏情報の演奏進行に対応する歌詞情報
を記憶する記憶手段と、

第 1 演奏情報及び第 2 演奏情報に基づき、それぞれ、第 1 楽音信号及び第 2 楽
音信号を生成する発音制御装置と、

歌詞情報に基づき、第 2 楽音信号に対応する歌詞表示信号を生成する表示手段
と、

第 2 楽音信号の生成に優先して第 1 楽音信号を生成するよう発音制御装置を制
御する制御手段と

を具備することを特徴とする携帯用端末装置。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

この発明は、携帯用端末装置、より詳細には、携帯用電話機端末のような携帯
用端末装置に内蔵される発音制御装置等に楽曲情報等の諸情報を授与するための
装置及びシステムに関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

近年の携帯用電話機端末の発展に伴い、着信した時にメロディ音を鳴らせるも
のがある。このような携帯用電話機端末において再生できるメロディ音は、ブザ

一音を利用した単音発音の楽曲であった。また、このような楽曲情報は、基地局等よりダウンロードすることができるようになっていた。

【0 0 0 3】

しかしながら、従来の携帯用電話機端末におけるこの種のメロディ音再生装置では、複数種類の楽音を同時に発音する楽曲を再生することができず、音色や効果等の各種設定を行うこともできなかった。従って、多様な楽曲を再生して楽しむことができなかった。

【0 0 0 4】

さらに、従来の携帯用電話機端末においては、再生される楽曲に対応して文字（歌詞）を同期的に再生することができるようなものはなかった。

【0 0 0 5】

【発明が解決しようとする課題】

この発明の目的は、このような事情に鑑み、携帯用端末装置において、FM音源等を利用して複数音を同時に発音させて、着信時のメロディ音や通話中のバックグラウンドミュージック（BGM）音等を鳴らす場合に、楽音情報の音色や効果等の設定、編集、作成等を容易に行うことができ、豊かで多様・多彩な楽曲の再生を実現すると共に、端末装置の処理機能やユーザの好みに適合した楽音を得ることができる発音制御装置を提供することにある。この発明は、また、再生される楽音と共に音声や画像を併用して多様な態様で楽しむことができる携帯用端末装置を提供することを目的とする。この発明は、さらに、楽曲演奏と歌詞表示を同期処理して所謂“カラオケ”として楽しむことができる携帯用端末装置を提供することを目的とする。

【0 0 0 6】

【課題を解決するための手段】

この発明の主たる特徴に従うと、演奏情報と演奏の進行に対応する歌詞情報とを記憶する記憶手段と、記憶された演奏情報に基づき、楽音信号を順次生成する発音手段と、記憶された歌詞情報に基づき、生成される楽音信号に対応する歌詞表示信号を生成する表示手段とを具備する携帯用端末装置、並びに、第1演奏情報、第2演奏情報及び第2演奏情報の演奏進行に対応する歌詞情報を記憶する記

憶手段と、第 1 演奏情報及び第 2 演奏情報に基づき、それぞれ、第 1 楽音信号及び第 2 楽音信号を生成する発音制御装置と、歌詞情報に基づき、第 2 楽音信号に対応する歌詞表示信号を生成する表示手段と、第 2 楽音信号の生成に優先して第 1 楽音信号を生成するよう発音制御装置を制御する制御手段とを具備する携帯用端末装置が提供される。

【0007】

〔発明の作用〕

この発明の主たる特徴によれば、演奏情報と演奏の進行に対応する歌詞情報とを記録しておき、演奏情報に基づいて楽音信号を順次生成すると共に、歌詞情報に基づいて、生成される楽音信号に対応する歌詞表示信号を生成するようにしているので、携帯電話のような携帯用端末装置でカラオケを楽しむことができ、また、暇な時間に歌詞を表示させて、歌詞を覚えるなど、カラオケ練習に有効に利用できる。この特徴に従い、第 1 演奏情報、第 2 演奏情報及び第 2 演奏情報の演奏進行に対応する歌詞情報を記憶しておき、第 2 演奏情報に基づき第 2 楽音信号を生成し、歌詞情報に基づいて、第 2 楽音信号に対応する歌詞表示信号を生成してカラオケ再生を可能とすると共に、カラオケ再生に優先して第 1 演奏情報に基づく第 1 楽音信号を生成するようにしているので、カラオケ再生から、第 1 楽音信号による着信メロディ再生に自動切換することができ、しかも、歌詞表示が邪魔になるというようなことがない。

【0008】

〔種々の特徴〕

なお、この発明に備えられる種々の特徴により、以下の（１）～（６）のように構成することができる：

（１）楽音の発音が可能な携帯用端末装置に備えられる発音制御装置であって、演奏情報並びに音色及び効果に関する設定情報を取得する情報取得手段と、音色に関する設定情報に基づいて設定される音色が与えられ演奏情報に対応する楽音信号を生成する音源手段と、生成された楽音信号に対して、効果に関する設定情報に基づいて設定される効果を付与する効果付与手段と、効果が付与された楽音信号を出力する出力手段とを具備するもの。

【 0 0 0 9 】

(2) 楽音の発音が可能な携帯用端末装置に備えられる発音制御装置であって、楽音情報を記憶する記憶手段と、記憶された楽音情報に基づいて、所定の音色をもち所定の効果が付与された楽音信号を生成する楽音生成手段と、携帯用端末装置とは独立して、これらの記憶手段及び楽音生成手段を制御する制御手段とを具備するもの。

【 0 0 1 0 】

(3) 楽音情報、音声情報及び画像情報を記憶する記憶手段と、記憶された楽音情報に基づいて、楽音情報に含まれる設定情報に対応する所定の音色乃至効果（「乃至」は、双方又は何れか一方つまり“及び／又は”の意味で用いられる。以下、同じ。）が与えられた楽音信号を生成する発音制御装置と、記憶された音声情報及び画像情報に基づいて音声信号及び画像信号を生成する手段とを具備する携帯用端末装置。ここで、記憶手段に記憶される楽音情報は、記憶手段の記憶容量に対応して、汎用楽音情報フォーマットに比べてダウンサイジングされたフォーマットにて記述されている情報とすることができる。

【 0 0 1 1 】

(4) 楽音の発音が可能な携帯用端末装置及び楽音情報源を有する基地局から成る楽音情報利用システムにおいて、携帯用端末装置から送信される選択情報に応じて、対応する楽音情報を楽音情報源から選択する情報選択手段と、選択された楽音情報について、携帯用端末装置で発音される楽音に与える音色乃至効果を表わす設定情報を付与する設定情報付与手段と、設定情報が付与された楽音情報に基づいて、所定の音色乃至効果が与えられた楽音信号を生成する発音制御装置とを具備する楽音情報利用システム。このシステムは、さらに、選択情報を送信した携帯用端末装置に対して課金作業を行う課金手段を具備することができる。

【 0 0 1 2 】

(5) 楽音の発音が可能な携帯用端末装置及び楽音情報の作成又は編集が可能な楽音情報処理装置から成る楽音情報利用システムにおいて、作成又は編集された楽音情報を圧縮する情報圧縮手段と、圧縮された楽音情報に基づいて、所定の音色乃至効果が与えられた楽音信号を生成する発音制御装置とを具備するもの。

【 0 0 1 3 】

(6) 楽音の発音が可能で携帯用端末装置及び楽音情報を記憶している楽音情報源から成る楽音情報利用システムにおいて、楽音情報源に記憶されている楽音情報を携帯用端末装置内に取り込む情報取込み手段と、取り込まれた楽音情報を編集する情報編集手段と、編集された楽音情報に基づいて、所定の音色乃至効果が与えられた楽音信号を生成する発音制御装置とを具備するもの。

【 0 0 1 4 】

上記(1)の構成では、楽音の発音が可能で携帯用端末装置において、音色に関する設定情報に基づいて設定される音色が与えられ演奏情報に対応する楽音信号を生成し、この楽音信号に対して、効果に関する設定情報に基づいて設定される効果を付与するようにした発音制御装置を備えているので、FM音源等を利用して複数音を同時に発音させて、着信時のメロディ音、通話中のBGM音、任意の必要時に楽しむ音楽等を豊かで多彩なものとすることができる。

【 0 0 1 5 】

上記(2)の構成では、所定の音色をもち所定の効果が付与された楽音信号を生成するのに、携帯用端末装置とは独立して動作する制御手段(CPU)を用いているので、携帯用端末装置本体の制御に拘束されず、余裕のある楽音信号生成処理を行うことができる。

【 0 0 1 6 】

上記(3)の構成では、楽音情報に基づいて、楽音情報に含まれる設定情報に対応する所定の音色乃至効果が与えられた楽音信号を生成すると共に、音声情報及び画像情報に基づいて音声信号及び画像信号を生成するようにしているので、再生される楽音と共に音声や画像を併用して多様な態様で楽しむことができる。また、記憶手段の記憶容量に対応して、汎用楽音情報フォーマットに比べてダウンサイジングされたフォーマットにて記述されている楽音情報を用いて楽音信号を生成するようにしているので、携帯用端末装置のデータ処理機能及び容量の許容最大限の範囲内において、つまり、装置内のメモリを圧迫しないで、良質の楽音を再生することができる。

【 0 0 1 7 】

上記（４）の構成では、携帯用端末装置及び楽音情報源を有する基地局（サーバ）により楽音情報利用システムを形成し、携帯用端末装置から送信される選択情報に応じて、対応する楽音情報を楽音情報源から選択し、選択された楽音情報について、携帯用端末装置で発音される楽音に与える音色乃至効果を表わす設定情報を付与し、設定情報が付与された楽音情報に基づいて、所定の音色乃至効果が与えられた楽音信号を生成するようにしている。従って、サーバのデータベースを有効に利用し、より豊かで多彩な楽音を得ることができる。このシステムは、さらに、選択情報を送信した携帯用端末装置に対して課金作業を行うことにより、特定の携帯用端末装置ユーザに対して相応するサービスを提供することができる。

【 0 0 1 8 】

上記（５）の構成では、パーソナルコンピュータ端末或いはインテリジェントな電子楽器のような楽音情報処理装置と共に楽音情報を利用し、楽音情報処理装置において、所望の形態の楽音情報を作成又は編集し、携帯用端末装置の処理機能に応じたサイズに圧縮するようにしているので、携帯用端末装置の能力に合った楽音情報の音色や効果等の設定、編集、作成等を容易に行うことができる。

【 0 0 1 9 】

上記（６）の構成では、外部記憶媒体や他の電話機端末のような楽音情報源に記憶されている楽音情報を携帯用端末装置内に取り込み、取り込まれた楽音情報を編集するようにしているので、種々の形態の楽音情報を携帯用端末装置の処理能力やそのユーザの好みに適した楽音情報に加工することができる。

【 0 0 2 0 】

要するに、これらの構成によれば、携帯用端末装置内の発音制御装置に複数音同時発音可能な音源回路を設け、楽音発音に関する設定情報情報に基づいて音色や効果等を楽音に付与するようにしているので、着信時のメロディや通話中のＢＧＭ等として、さらには、ユーザの必要に応じて随時楽しむ音楽として、多彩且つ音感豊かな楽曲を再生することができる。また、楽音情報を含む各種情報は、基地局、パーソナルコンピュータ端末、他の電話機端末、小型記憶媒体等の外部情報源から任意に取り込むことができ、拡張性が高くなるので、広範囲且つ多様

な楽曲を着信メロディやBGM等として再生することができる。

【0021】

また、携帯用端末装置に取り込む情報は、楽音発音に関する設定情報を添付したり、端末装置の記憶容量に合うように必要でない情報を削除して情報圧縮したり、自機種つまり端末装置自体で利用可能なフォーマットに変換することにより、端末装置で使用可能な形態に変換することができるので、拡張性を一層高めることができる。さらに、編集手段の採用により、各種設定に関する情報が添付された楽音情報を、情報量のダウンサイジングを図りつつ、容易に取得することができる。

【0022】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照しつつ、この発明の好適な実施例について詳述する。なお、以下の実施例は、単なる一例であって、この発明の精神を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。

【0023】

〔端末システムの概要〕

図1は、この発明の一実施例による発音制御装置が適用される携帯用電話機端末の基本的構成を表わす概略ブロック図である。端末システムTSは、端末システム用中央処理装置（本体CPU）1、端末システム用読出専用メモリ（本体ROM）2、端末システム用ランダムアクセスメモリ（本体RAM）3、検出回路4、表示回路5、送受信回路6、オーディオ制御回路7、発音制御回路8、接続回路9、通信インターフェイス（I/F）10等を備え、これらの装置1～10は、端末システム用バス（本体BUS）11を介して互いに接続される。

【0024】

この端末システムTSにおいては、端末システム全体を制御する本体CPU1は、所定のプログラムに従って、通話制御、画面制御、発音制御等、種々の制御を行う。本体ROM2には、これらの処理を遂行するために、所定の制御プログラムや制御用データが記憶されている。例えば、楽音に関しては、着信時のメロディや通話中のバックグラウンドミュージック（BGM）等を鳴らすための楽曲

情報、演奏情報、設定情報、情報形式変換用の変換テーブル、情報圧縮用の圧縮テーブルをそれぞれ複数記録しており、楽音以外に関しては、所定の音声情報や画像情報等を設定情報として予め記録している。なお、設定情報とは、端末システム T S において着信時、通話中或いは必要に応じた任意の時間に音響の放音又は画像の表示に関する処理を実行する条件として設定される情報をいう。この設定情報には、楽音の音色や効果（D S P を含む）に関する楽音関連の設定情報の外、音声情報、画像情報、音声及び画像の制御情報等がある。

【 0 0 2 5 】

本体 R A M 3 は、これらの通話制御、画面制御、発音制御等の処理に際して必要なデータやパラメータ等を記憶するために用いられ、端末システム T S に追加的に導入される或いは端末システム T S 内で新規に作成される複数の楽曲情報、演奏情報、設定情報を記憶することができる。

【 0 0 2 6 】

検出回路 4 は、携帯用電話機端末の本体表面に設けられた押しボタンスイッチ等から成る操作子 1 2 を備え、操作子 1 2 のスイッチ操作状態を検出する。これらのスイッチには、通話時に使用される通話スイッチ、着信メロディのダウンロード要求スイッチ、発音制御回路 8（音源／効果回路）の設定スイッチ、各種情報の作成／編集スイッチ等が含まれる。また、表示回路 5 には表示部 1 3 が接続され、表示部 1 3 の液晶画面上には、各種通話情報や、発音制御に関係する各種メロディ情報等、各種視認情報を表示することができる。

【 0 0 2 7 】

送受信回路 6 は、通信アンテナを備え、基地局（サーバ局又は中継局ともいう。）を介して他の電話機端末と交信し通話するための回路であり、楽曲情報や設定情報の要求や受取りにも用いられる。一方、オーディオ制御回路 7 は、通話時の音声信号や、楽音の入出力信号を制御するために設けられた回路であり、マイクロフォン（M I C） 1 4 からの入力音声を送受信回路 6 に送信する音声送信機能や、送受信回路 6 で受信した通話音声信号を通話用スピーカ 1 5 及び外部出力端子 1 6 に送出する音声再生機能のほか、発音制御回路 8 から受信する楽音信号を通話用スピーカ 1 5 及び出力端子 1 6 に送出する B G M 再生機能等を有してい

る。

【 0 0 2 8 】

発音制御回路 8 は、着信メロディ音や B G M 音等の楽音信号を制御するための一連の処理を独自に行う回路で、複数音を同時に発音することが可能である。つまり、楽音信号を合成して発音用スピーカ 1 7 やオーディオ制御回路 7 に送信することにより、着信メロディや B G M 等の楽音を発音させる機能を有している。発音制御回路 8 は、また、デジタル楽音信号を他のデジタル楽音信号利用機器に送信するためのデジタル出力端子 1 8 を備えている。なお、発音用スピーカ 1 7 は、通話用スピーカ 1 5 と兼用にして 1 つにまとめる構成にすることができる。

【 0 0 2 9 】

接続回路 9 は、可搬式の着脱可能小型記憶媒体 1 9 を装着するための回路であり、装着された小型記憶媒体 1 9 から楽曲情報を含む各種情報を取り込むことができ、逆に、記憶媒体 1 9 に情報を書き込むこともできる。また、通信 I / F 1 0 は、外部装置とのケーブル接続用端子を備え、この端子に接続される通信ケーブル 2 0 を介して、他の電話機端末やパーソナルコンピュータ（P C）端末と交信し、楽曲情報を含む各種情報を、これらの装置から端末システム T S に取り込んだり、端末システム T S からこれらの装置に授与することができる。

【 0 0 3 0 】

〔発音制御回路（1）〕

図 2 は、この発明の一実施例による発音制御回路の詳細な構成を表わすブロック図である。この例では、発音制御回路 8 は、回路内に C P U を備えておらず、携帯用電話機端末（端末システム T S）本体に装備されている本体 C P U 1 により動作制御される。発音制御回路 8 は、システム B U S 1 1 に接続されるバス接続経路を介して、楽曲情報、演奏情報、設定情報やその他情報（再生開始／停止等）を送受信する。

【 0 0 3 1 】

制御回路 2 1 は、上述のバス接続経路を介して、端末システム T S 本体との双方向情報通信を行なうことができる。本体側で予め用意されたり或いは外部から

受信された演奏情報や設定情報は、本体ROM2 或いは本体RAM3 に記録乃至格納されているが、制御回路21により、演奏情報は先入れ先出しメモリ（FIFO）22に記憶し、音色及び効果に関する設定情報は音色／効果RAM23に記憶することができる。この場合、FIFO22及びRAM23に記憶される演奏情報及び設定情報は、1楽曲情報分の全部或いは一部である。

【0032】

制御回路21は、また、本体側より指定された設定音色及び設定効果に基づいて、音色／効果RAM23内の音色設定情報及び効果設定情報（DSPプログラムを含む）を読み出し、音源回路24及び効果回路25における音色及び効果を設定する。制御回路21は、さらに、FIFO22や音色／効果RAM23の記憶許容量の限界を本体に連絡し、本体側からの情報通信の一時停止を要求する機能を有している。

【0033】

FIFO22及び読出回路26は、本体ROM2乃至本体RAM3から受信した演奏情報を、順次、音源回路に送信する演奏情報供給制御装置として機能する。すなわち、FIFO22は、受信した演奏情報を受信順に一時記憶し、読出回路26は、所定時間毎にFIFO22にアクセスし、情報があればそれを順次読み出して音源回路24に出力する。

【0034】

音源回路24は、例えば、FM音源であり、複数音を同時に発音することが可能である。音源回路24は、音色／効果RAM23から受信した音色に関する設定情報に基づき発音すべき音色を設定すると共に、読出回路26から受信した演奏情報に基づき、設定されている音色に対応する楽音信号を順次合成してミキサ（MIX）27に出力する。

【0035】

効果回路25は、音色／効果RAM23から受信した効果に関する設定情報に基づいて、付与すべきリバーブ等の効果を設定する回路であり、設定された効果をMIX27から入力される信号にDSPプログラムに従って付与し、効果を付与した後の信号を再びMIX27に出力する。

【0036】

MIX 27には、端末システムTS本体のオーディオ制御回路7との接続経路を介して、通話音がデジタル信号で入力される。MIX 27は、音源回路24、効果回路25及びオーディオ制御回路から入力される諸信号を合計する。すなわち、MIX 27への入力信号には、

- (1) 音源回路24からの合成楽音信号SM、
- (2) オーディオ制御回路7からの通話音信号ST、
- (3) 効果回路25からの効果付与後信号SE

の三種類がある。

【0037】

ここで、入力信号SM、STは、MIX 27から効果回路25に選択的に出力されて効果が付与されるが、このように効果付与のために出力される信号SM、STは、端末システムTS本体の操作子12中の所定のスイッチを操作することにより選択的に設定される。そして、MIX 27は、合成した全信号を、デジタルアナログ変換回路(DAC)28に出力すると共に、デジタル出力端子18を介してデジタル信号で出力することができる。

【0038】

DAC 28、振幅制御回路(VOL)29及び増幅回路(AMP)30は、アナログ出力装置を構成する。DAC 28から出力されるアナログ楽音信号は、音量がVOL 29により調整され、ヘッドフォン端子を介して端末システムTS本体のオーディオ制御回路7に出力され、或いは、AMP 30を介して発音用スピーカ17に送信されて楽音として放音される。すなわち、合成された全信号は、VOL 29からアナログ信号でオーディオ制御回路7側に出力され、AMP 30からもアナログ信号にてスピーカ17に供給され楽音として放音される。

【0039】

〔発音制御回路(2)〕

図3は、この発明の他の実施例による発音制御回路の詳細な構成を表わすブロック図を示す。この例では、発音制御回路8は、回路内に発音制御CPU31を備え、本体CPU1から独立して発音制御回路8の動作を制御することができる

。発音制御CPU 3 1、通信回路 3 2、タイマ 3 3、発音制御ROM 3 4、発音制御RAM 3 5、音源回路 3 6、効果回路 3 7、ミキサ回路（MIX） 3 8、振幅制御回路（VOL） 3 9等を備え、これらの装置 3 1～3 9は、発音制御回路用バス（発音制御BUS） 4 0を介して互いに接続される。

【0 0 4 0】

通信回路 3 2は、次の2つの通信機能を有している：

（1）「本体BUS 1 1との間で情報の双方向通信を行う」＝本体BUS 1 1及び通信回路 3 2を経由して端末システムTSの外部から受信した楽曲情報、演奏情報、設定情報等を発音制御RAM 3 5に記録する（なお、発音制御ROM 3 4には、発音制御のための各種テーブル等が記録されている。）。また、音色や効果等の選択、パラメータ変更、再生する楽曲情報の選択等に関する各情報（本体操作子の操作情報）を受信する。なお、受信した情報は、発音制御CPU 3 1の動作で解釈され、各情報に合わせた処理、例えば選択された音色に関する設定を音源回路 3 6に対して行う（ROM 3 4 或いはRAM 3 5から選択された音色に対応する設定情報を読み出して、音源回路 3 6に出力する）等の処理が実施される。

【0 0 4 1】

また、本体操作子の操作により、発音制御回路内の発音制御ROM 3 4 或いは発音制御RAM 3 5内に記録されている楽曲情報や設定情報のエディットが指示された場合には、ROM 3 4 或いはRAM 3 5から、操作に対応する（選択された）情報を読み出し、本体RAM 3 に送信する（エディット処理は本体RAM 3 を使用して行われ、エディット処理が終了した時点で、再び発音制御回路内のRAM 3 5に情報が上書きされる）。

【0 0 4 2】

（2）「オーディオ制御回路 7 と情報の双方向通信を行う」＝発音制御回路 8 の内部で合成した楽音信号等をオーディオ制御回路 7 に送信したり、オーディオ制御回路 7 から受信した通話音信号等の信号を発音制御回路 8 内で加工したり、また、加工した信号を再びオーディオ制御回路 7 へ送信したりする等の処理を行う。上述の加工には、例えば、通話音への効果付与処理や通話音声の音高／音色変

換処理がある。

【 0 0 4 3 】

発音制御CPU 3 1 は、端末システムTS本体から独立して、発音制御回路 8 内の動作を制御し、タイマ 3 3 から発生される信号に基づいて、発音制御ROM 3 4 や発音制御RAM 3 5 内に記憶されている演奏情報を順次読み出すことにより、着信メロディやBGM等の楽音を再生する。発音制御CPU 3 1 は、また、発音制御ROM 3 4 や発音制御RAM 3 5 内の設定情報を発音制御BUS 4 0 を介して音源回路 3 6 や効果回路 3 7 等に送信して再生させ、さらに、楽音の音色や付与効果の設定を制御することもできる。なお、このように楽音の演奏を開始させたり終了させたりする処理は、本体の操作子 1 2 を利用した指示操作に基づき起動される。

【 0 0 4 4 】

タイマ 3 3 は、所定時間毎に信号を発生する。ここで発生される信号に基づいて着信メロディ音やBGM音等の楽音の発音タイミングを制御し、発生楽音の演奏テンポを決定する。このテンポはユーザによる制御が可能である。

【 0 0 4 5 】

発音制御ROM 3 4 は、着信メロディ用やBGM用等の所定の楽曲情報、演奏情報、設定情報、情報形式変換用の変換テーブル、情報圧縮用の圧縮テーブルをそれぞれ複数記憶しており、発音制御RAM 3 5 は、追加された或いは新規に作成された複数の楽曲情報、演奏情報、設定情報を記憶することができる。

【 0 0 4 6 】

音源回路 3 6 は、この例では、FM音源であり、複数音の同時発音が可能である。発音制御ROM 3 4 や発音制御RAM 3 5 から発音制御BUS 4 0 を介して送信される音色に関する設定情報に基づいて発音音色を設定する。音源回路 3 6 は、また、発音制御CPU 3 1 およびタイマ 3 3 の制御により、発音制御ROM 3 4 や発音制御RAM 3 5 から送信される演奏情報に基づいて、設定されている音色に対応する楽音信号を順次合成し、MIX 3 8 に出力する。

【 0 0 4 7 】

効果回路 3 7 は、発音制御ROM 3 4 や発音制御RAM 3 5 から発音制御BU

S 4 0 を介して送信される効果に関する設定情報に基づいて、楽音に付与する効果を設定する。効果回路 3 7 は、また、M I X 3 8 から入力される信号および通信回路 3 2 から入力される通話音信号 S T 等に対して効果を付与し、付与した後の信号 S E を再び M I X 3 8 に出力する。

【 0 0 4 8 】

M I X 3 8 は、入力される信号を合計し、デジタルアナログ変換回路（D A C）4 1 及びデジタル出力端子 1 8 に出力する。M I X 3 8 に入力される信号には、

- （１）音源回路 3 6 からの合成楽音信号 S M、
- （２）オーディオ制御回路 7 からの通話音信号 S T、
- （３）効果回路 3 7 からの効果付与後信号 S E

などがある。M I X 3 8 は、効果付与のために、入力信号 S M、S T を選択的に効果回路 3 7 に出力し、この出力信号は端末システム T S 本体側の操作子 1 2 の所定スイッチの操作により設定される。

【 0 0 4 9 】

振幅制御回路（V O L）3 9 及び増幅回路（A M P）4 2 はアナログ出力装置を構成し、D A C 4 1 から出力されるアナログ楽音信号の音量は V O L 3 9 により調整され、音量調整されたアナログ楽音信号は、ヘッドフォン端子からオーディオ制御回路 7 へ出力されると共に、更に、A M P 4 2 を介して発音用スピーカ 1 7 に送信される。

【 0 0 5 0 】

〔端末システムの使用環境〕

図 4 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末の使用環境の一例を表わす概念図である。第 1 環境では、ユーザが使用する携帯用電話機端末（端末システム）T S から送受信回路 6 を介して基地局（サーバ局）B S に通話を行い、所望の楽曲情報等を選曲しその送信を要求すると、対応する楽曲情報等が基地局 B S から送信され、端末システム T S 内にダウンロードし、この情報を利用して着信時のメロディ音や通話中の B G M 音等を発音させることができる。

【 0 0 5 1 】

第2環境においては、端末システムTSは、通信I/F10に接続される通信ケーブル20を介してパーソナルコンピュータ端末PCで作成された楽曲情報等を受信し、これをメロディやBGM等として利用することができる。

【0052】

また、端末システムTSは、第3環境では、接続回路9に装着される小型の外部記録媒体19に記録されている楽曲情報等を記録媒体19から導入し、また、第4環境では、他の電話機端末OSから、基地局BSを経由して電話回線及び送受信回路6を介して、或いは、通信ケーブル20及び通信I/F10を介して、他の電話機端末OSの楽曲情報等を受信し、これらの情報を楽音発音に利用することができる。

【0053】

基地局BS、パーソナルコンピュータ端末PC、外部記憶媒体19又は他の電話機端末OS等の楽曲情報源から、端末システムTSに導入される楽曲情報は、情報源BS、PCやシステムTS内での編集、圧縮、形式変換等によって、使用可能な形態にダウンサイジングされる。

【0054】

例えば、これらの楽曲情報源から端末システムTS内に導入される楽曲情報（演奏情報及び設定情報を含む。）は、自機種に合ったフォーマットの場合もあり別のフォーマットの場合もある。自機種に合ったフォーマットが導入される場合は、予めこのフォーマットで作成されているか、或いは、別のフォーマットからフォーマット変換（形式変換）されたものであり、この形式変換は、基地局BS或いはパーソナルコンピュータ端末PC内にて行われる。また、別のフォーマットが端末システムTSに導入される場合には、端末システムTS内において、別のフォーマットを端末システムTSでのフォーマットに変換する。

【0055】

〔情報フォーマット〕

図5は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における自機種の情報フォーマットの例を示す。この携帯用電話機端末システムTS及びこの端末システムTSと同じフォーマットで情報処理を行う同一機種の他の電話機端末において

取扱いが可能な「自機種対応の楽曲情報 I A」は、図 5 に示すように、音色／効果を設定する設定情報 S A と楽音演奏用の演奏情報 M A とから構成される。各情報 S A, M A は、端末システム内メモリ (RAM 3) の記憶容量を圧迫せず、しかも、よりよい楽音の発音を実現することができるように、必要最小限の情報のみを記録したものであり、端末システム T S 内では、これらの情報に従って発音制御が行われる。以下、このタイプの情報フォーマットを「自機種フォーマット A」という。

【0056】

設定情報 S A は、音色に関して、

- (1) 音色種類を識別するための音色ナンバ N A、
- (2) 音源回路における音色を設定するための詳細な情報 (音色パラメータ) D A

を含んでいる。(2) の音色パラメータ D A には、アルゴリズムデータ A A、周波数パラメータ (F パラメータ) F A、エンベロープパラメータ (E G パラメータ) E A 等がある。

【0057】

アルゴリズムデータ A A は、FM 音源における複数のオペレータ [サイン波メモリ + アウトプットレベル演算器 + エンベロープ (E G) 波形合成器のセット] の組合せ即ちアルゴリズムを決定するためのパラメータであり、F パラメータ F A は、各オペレータ毎の、読出サイン波の周波数を決定するためのパラメータであり、E G パラメータ E A は、エンベロープ波形 (E G 波形) を合成するための複数のレベル値及びレート値を設定するためのパラメータである。

【0058】

また、設定情報 S A には、このような音色設定用の情報 N A, D A 以外に、効果パラメータを設定する情報、効果回路 25 の内容を決定する効果プログラム (DSP プログラム)、音声情報、画像情報等がある。

【0059】

演奏情報 M A は、タイミングデータ T M、キーナンバ K N、ゲートタイム G T 等から成る演奏を行うための情報を演奏順に記録したものであり、複数同時発音

可能な演奏情報が記録されている。

【0060】

図6は、他機種 of 携帯用電話機端末における従来形 of 情報フォーマットの例を示す。携帯用電話機端末において着信メロディ用情報として用いられている従来タイプの楽曲情報IBは、図6に示すように、記号a, b, c, …からなる記号列で表わされる演奏情報のみであり、設定情報は存在しない。以下、このタイプの情報フォーマットを「従来形フォーマットB」という。

【0061】

他機種 of 演奏情報IBは、より詳細にいうと、所定の規則に従って、楽曲の演奏順に携帯用電話機端末に装備されているテンキーで入力可能な記号（#、1、2、3、…）を並べたものである。例えば、数字の「1」は“ド”の音高に、数字の「2」は“レ”の音高に、…、相当するものとし、これらの数字の連続数に応じて発音音長を規定する。従って、記号列a, b, c, …により「1-1-2-1-1-…」が表わされる場合、この記号列は、“ド”を4分音符長発音させたのち、“レ”を8分音符長発音させ、その後、再び“ド”を4分音符長発音させる楽音を表わす。

【0062】

図7は、従来より電子楽器等で使用されている汎用の楽音情報フォーマットの例を示す。従来の電子楽器等では、汎用楽音情報フォーマット〔“SMF”（Standard MIDI File）フォーマット〕に沿って、図7に示すように、音色／効果を設定するための設定情報SCと楽音演奏用の演奏情報MCとから構成される楽音情報ICが使用されている。以下、このタイプの情報フォーマットを「SMFフォーマットC」という。

【0063】

設定情報SCのうち音色を設定するための情報は、

- (1) 音色識別情報としての音色ナンバNC、
 - (2) 音色設定用詳細情報（音色パラメータ）DC
- から構成されている。

【0064】

(2) の音色設定用詳細情報 D C は、図 7 にも示すように、端末システム T S 用の音色パラメータ D A とは異なり、情報量が多い。例えば、アルゴリズムデータ A C や F パラメータ F C の外に、発音する音高によって E G のレベルを制御するレートスケールデータ R S が記憶されていたり、E G パラメータ E C についても、その内容がより詳細な情報を含んでおり、図 5 の自機種フォーマット A における設定情報 S A 中の E G パラメータ E A よりも、レベル値及びレート値の数が多い。なお、このような詳細情報 D C 中の過多情報は、端末システム T S を含むシステム内において、S M F フォーマット C から自機種フォーマット A に形式変換する際に、端末システム T S においては必要不可欠でない情報として、圧縮（削除）されることになる。

【 0 0 6 5 】

演奏情報 M C は、「デュレーション D R + イベント I V」形式の情報であり、キーオン、キーオフイベントがそれぞれデュレーションデータ D R と共に記憶されるので、情報量がやや多くなっている。また、各キーオン毎にベロシティデータが記録されるが、このベロシティデータも自機種フォーマット A への形式変換の際に圧縮（削除）される。

【 0 0 6 6 】

なお、図 7 の楽曲情報 I C 及び図 5 の楽曲情報 I A は、1 パート構成として記載されているが、これは説明上の都合によるものであり、楽曲情報 I C 及び I A は複数パート構成であることが通常である。その場合には、全パートに対して設定情報が 1 つのみ記録されていてもよい。

【 0 0 6 7 】

〔基地局との情報授受〕

図 8 及び図 9 は、この発明の一実施例による端末システム及び基地局から成る第 1 システムにおける情報授受関係を表わす機能的ブロック図を示す。この発明では、自端末即ち携帯用電話機端末システム T S は基地局 B S から楽曲情報や設定情報を受信するが、これらの情報は、情報要求時に基地局 B S 側で必要に応じて形式変換され、受信時には端末システム T S において利用可能な情報とされている。

【0068】

まず、端末システムTSは、要求情報送信モジュール(S1)により、送受信回路6を介して基地局(サーバ局)BSに電話をし、所定の指示に従ってサーバ局BSのデータベースDB内の情報に対してダウンロードを要求する。具体的には、例えば、サーバ局BSとの通話中、データベースDBに蓄積されている楽曲情報、演奏情報、設定情報等が自端末システムTSの表示部13に順次表示されるので、操作子12を用いて、これらの情報の何れかに対応する番号をキー入力し、且つ、要求決定操作を行うことによって、要求するダウンロード対象情報を表わす選択情報と自端末システムTSの機種・機番及び端末システムTSの音源回路24に装備されている音源の種類を表わす識別情報をサーバ局BSに送信する。

【0069】

サーバ局BSにおいては、端末システムTSから要求情報が送信されたことに応答して、選択読出モジュール(B1)により、データベースDBから要求情報に対応する楽曲情報等が選択的に読み出され、読み出された演奏情報等のフォーマット種類を判断モジュール(図示省略)により判断する。この判断とは、具体的には、読み出された情報に添付されているフォーマット種類情報(図示を省略しているが、その情報のフォーマット種類を表す情報のことである。)の内容を確認することによりフォーマット種類を判断するか、或いは、フォーマット種類情報が添付されていない場合には、読み出された情報の内容からフォーマット種類を判断する、という処理である。そして、この判断の結果、読み出された情報のフォーマット種類が、自機種フォーマットAの場合は、フォーマット変換(形式変換)が不要なので、直ちに課金モジュール(B2)に手渡される。一方、読み出された演奏情報等が従来形フォーマットBのように自機種と異なるフォーマットの場合には、設定情報添付モジュール(B3)及び形式変換モジュール(B4)を介して課金モジュール(B2)に手渡される。

【0070】

設定情報添付モジュール(B3)においては、読み出された自機種と異なるフォーマットの演奏情報が、例えば、従来形フォーマットBの情報のように、設定

情報をもたないものであれば、設定情報を添付する。この設定情報添付により、設定情報をもたない他機種の演奏情報であっても、端末システム T S において、音源機能を活かして効果的な音色／効果を付与した楽音再生を行うことができるようになる。設定情報添付方法には、

- (1) 予め決められた設定情報を添付する、
- (2) ユーザ選択の設定情報を添付する、
- (3) 演奏情報に馴染む設定情報を自動検出して添付する

等の方法がある。

【 0 0 7 1 】

設定情報が添付された演奏情報は、形式変換モジュール (B 4) に手渡され、予め用意されている変換テーブル T B を利用して、自機種フォーマット A への形式変換が自動的に行われる。この変換テーブル T B は、形式変換前及び形式変換後のフォーマット組合せ毎に用意され、例えば、従来形フォーマット B から自機種フォーマット A への変換規則を記述しているテーブルであり、演奏情報を別機種フォーマット (B) から自機種フォーマット A に形式変換を行う。

【 0 0 7 2 】

なお、他機種のフォーマットには、図 9 には例示されていないが、従来形フォーマット B の外に S M F フォーマット C 等の場合もあり、例えば、S M F フォーマット C の情報が読み出された場合は、変換テーブル T B 内の S M F フォーマット C から自機種フォーマット A への変換規則を用いて形式変換を行う。従って、このような形式変換機能により、要求した情報が他機種 (B , C 等) ののものであるとしても、自端末システム T S で発音可能な楽曲情報 I A に変換され、端末システム T S での使用を可能にする。

【 0 0 7 3 】

また、S M F フォーマット C から自機種フォーマット A への変換などの場合には、ここに記載されている形式変換の処理前に、後述する図 1 0 の情報圧縮モジュール (P 4) と同様の処理により情報圧縮を行うことも可能である。

【 0 0 7 4 】

その後、課金モジュール (B 2) においては、ダウンロードに対する課金作業

が行われる。この作業においては、端末システム T S から送信された識別情報（端末の機種・機番、音源種類）を参照することにより、特定の機種あるいは特定の音源装置（サーバ局等と特定契約が結ばれている機種や音源装置）を装備した端末であることが認識された場合に、課金金額を割り引きするように構成することができる。

【 0 0 7 5 】

サーバ局 B S は、課金作業の後、情報送信モジュール（B 5）により、端末システム T S からの選択情報に対応する自機種フォーマット A の楽曲情報や設定情報をシステム T S 側に送信する。

【 0 0 7 6 】

これに対して、端末システム T S では、情報受信モジュール（S 2）により、サーバ局 B S から送受信回路 6 を介して楽曲情報や設定情報を受信しダウンロードし、ダウンロードした情報は本体 R A M 3 に記憶される。ここで、要求情報送信モジュール（S 1）により要求してから、要求に対応する情報が基地局 B S から送信され終わるまでの間、端末システム T S は、通話状態であってもよい。また、要求情報送信後に一旦通話を解除し、その後の通話処理（電子メールや基地局 B S からの返信通話）により要求した情報を受信するようにしてもよい。

【 0 0 7 7 】

そして、設定モジュール（S 3）においては、ユーザの設定操作により、受信した楽曲情報に基づく着信メロディ発音が可能な状態に設定を行う。また、受信した情報は、通話時の B G M や随時の音楽等として再生するように設定することもできる。

【 0 0 7 8 】

なお、受信した楽曲情報や設定情報が受信後すぐに着信メロディ音や B G M 音として自動設定されてもよいし、受信時に（受信情報を確認する意味を含めて）、受信した情報に対応する楽曲が再生されるように構成するとよい。

【 0 0 7 9 】

これまで説明してきたシステムでは、基地局 B S 側において楽曲情報、演奏情報、設定情報に対する設定情報添付や形式変換（および情報圧縮）を行うように

構成しているが、後述する図 1 1 における端末システム T S における処理のように、端末システム T S 側で設定情報添付、形式変換、情報圧縮を行うようにしてもよい。

【0080】

〔パーソナルコンピュータとの情報授受〕

図 1 0 は、この発明の一実施例による端末システム及びパーソナルコンピュータから成る第 2 システムにおける情報授受関係を表わす機能的ブロック図を示す。この発明では、自端末即ち携帯用電話機端末システム T S は、パーソナルコンピュータ端末 P C 上で作成した楽曲情報や設定情報を受信し、これらの情報を利用することができる。楽曲情報や設定情報は、任意のフォーマットで作成することができる。例えば、操作性が良いという理由のため、従来の S M F フォーマット C に従って作成することができ、このように自機種フォーマット A と異なるフォーマットで楽曲情報や設定情報が作成された場合は、送信時にパーソナルコンピュータ端末 P C 上で自機種フォーマット A へのフォーマット変換（形式変換）が行われる。

【0081】

パーソナルコンピュータ端末 P C において、インストールされている所定のソフトウェアを利用し、選択読出モジュール（P 1）により、S M F フォーマット C 又は自機種フォーマット A で情報が記録されているコンピュータ端末 P C 内のデータベース D P から、着信メロディや B G M 等として使用したい楽曲情報や設定情報を選択すると、これに応じて、情報編集モジュール（P 2）により、選択した楽曲情報や設定情報を編集できるようになる。この編集作業としては、例えば、設定情報内の音色パラメータや効果パラメータを変更又は追加したり、楽曲情報内の演奏情報から着信メロディや B G M 等として使用したい部分を選択して切り出したり、選択した楽曲情報を端末システム T S 側で発音されるのと同じ設定にて、つまり、圧縮された設定情報に基づく音色や効果等の設定状態における「試し発音」を行う、などがある。

【0082】

なお、パーソナルコンピュータ端末 P C のデータベース D P には、S M F フォ

ーマットCや自機種フォーマットAの情報以外に、図6の従来形フォーマットBなどの情報が記録されていてもよく、それらの情報についても上記と同様の情報編集や、図9における設定情報添付、情報圧縮、形式変換ができるように構成することが好ましい。

【0083】

一方、パーソナルコンピュータ端末PC上で楽曲情報を新規に作成する場合は、例えば、コンピュータ端末PC上にインストールされている従来のSMFタイプのシーケンサソフトウェア（楽曲情報作成ソフトウェア）等を用い、新規作成モジュール（P3）により、ユーザの手入力による新規楽曲情報を作成する。ここで作成される新規楽曲情報は、例えば、SMFフォーマットCに従う楽曲情報である。

【0084】

新規作成モジュール（P3）は、また、自動作曲ソフトウェア（装置）を用いて、自動的に新規楽曲情報を作成することもできる。この場合、従来の自動作曲ソフトウェア乃至自動作曲装置を応用し、例えば、従来の自動作曲ソフトウェアで作成された1曲分の楽曲情報から、所望区間の楽曲（さびの部分等）のみを切り出す、複数トラックで構成されている楽曲情報のうち、必要最小限のトラック（メロディトラック、和音トラック等）の情報のみを切り出す、切り出した区間の楽曲情報が繰り返し再生されたときにうまく繋がるように繋がり部（区間先頭及び区間最終位置）を補正する、等々の作業を実行することができる。なお、新規作成モジュール（P3）は、さらに、着信メロディやBGM等に相当する楽曲情報を、直接、自機種フォーマットAで作成することもできる。

【0085】

情報編集モジュール（P2）からの読出乃至編集がなされた情報や新規作成モジュール（P3）で新規に作成された情報のうち、情報フォーマットがSMFフォーマットCのように自機種フォーマットAでない情報については、情報圧縮モジュール（P4）及び形式変換モジュール（P5）により、情報の圧縮及び形式変換が行われる。一方、自機種フォーマットAの情報は、直ちに情報送信モジュール（P6）に手渡される。

【 0 0 8 6 】

自機種フォーマットAでない情報は、先ず、端末システムTSに記憶することができるよう、情報圧縮モジュール（P4）により、予め用意された圧縮テーブルTEを使用してその内容が圧縮される。この圧縮テーブルTEは、圧縮前及び圧縮後のフォーマット組合せ毎に用意され、所定の情報圧縮規則を記述している。この情報圧縮規則に基づく処理の具体例としては、既に説明したSMFフォーマットC（図7参照）のレートスケールRSやEGパラメータEC中の過多情報のような不要情報を、自機種フォーマットAへの変換時に削減する処理の他に、複数トラック（パート）構成の演奏情報から必要なトラック（メロディトラック及び和音トラックのみ等）の演奏情報を取り出したり、演奏情報中の装飾音を削除したり、演奏情報中のピッチベンドデータを音高データに変更する、等の処理がある。

【 0 0 8 7 】

圧縮された情報は、さらに、次の形式変換モジュール（P5）により、図8及び図9の実施例（第1システム）における形式変換モジュール（B4）と同様に、変換テーブルTCを用い、例えば、SMFフォーマットCから自機種フォーマットAへの形式変換がなされる。

【 0 0 8 8 】

元々自機種フォーマットAであるモジュール（P2，P3）からの楽曲情報乃至設定情報、及び、自機種フォーマットAに圧縮・変換されたモジュール（P5）からの楽曲情報乃至設定情報は、情報送信モジュール（P6）により、端末システムTS側に送信され、通信ケーブル20及び通信I/F10を介して端末システムTS内に送り込まれる。

【 0 0 8 9 】

これに対して、端末システムTSでは、情報受信モジュール（T1）により、パーソナルコンピュータ端末PC側Sからの楽曲情報や設定情報が受信され本体RAM3内に記憶される。さらに、設定モジュール（T2）において、ユーザの設定操作により、受信した楽曲情報に基づく着信メロディ発音やBGM発音等が可能な状態に設定を行う。

【0090】

この情報受信モジュール（T1）および設定モジュール（T2）の処理は、前述した図8の情報受モジュール（S2）および設定モジュール（S3）の処理と同様である。

【0091】

なお、以上述べた構成ではパーソナルコンピュータ端末PC上で楽曲情報、演奏情報、設定情報の編集を行うようになっているが、これに限らず、後述する図11の情報記録／編集モジュール（U5）と同様の処理により、パーソナルコンピュータ端末PCから受信した情報（編集なしの情報）を端末システムTS側で編集できるようにすることも可能である。

【0092】

また、端末システムTSに記録されている情報を通信ケーブル20を介してパーソナルコンピュータ端末に送信し、パーソナルコンピュータ側において送信された情報を上述した内容に基づき編集するように構成することも可能である。

【0093】

〔記録媒体及び他端末との情報授受〕

図11は、この発明の一実施例による端末システム及び記録媒体乃至他の端末機から成る第3システムにおける情報授受関係を表わす機能的ブロック図を示す。この発明では、自端末即ち携帯用電話機端末システムTSは、外部記憶媒体19や他の同一機種乃至異機種の電話機端末OSa、OSbなどから受信した情報を着信メロディやBGM等に利用することができ、この場合、自端末システムTSにて、情報圧縮、フォーマット変換（形式変換）、情報編集等を行うことができる。

【0094】

また、次に詳細に説明する端末システムTSにおける情報圧縮、フォーマット変換（形式変換）、情報編集等の処理を、他の電話機端末（OSa、OSb）において実施し、自機種フォーマットAの情報を作成した後、作成された情報を端末システムTSで受信するようにすることも可能である。

【0095】

着脱可能な小型外部記憶媒体 19 に楽曲情報、演奏情報、設定情報等を、自機種フォーマット A 或いは他のフォーマット（例えば、フォーマット B, C）で記録しておき、これらの情報が記録された記憶媒体 19 を自端末システム T S に装着し、所望の情報〔各情報には、その情報が何れのフォーマットで作成されているかを表わす情報（フォーマット種類情報）が添付されている。〕を、接続回路 9 を介して自端末システム T S 内に読み出す。この読出しに当っては、自端末システム T S の操作子 12 における所定スイッチを操作することによって、所望情報のみを読み出すことができる。

【0096】

他の電話機端末 O S a から送信される情報は、基地局 B S を経由し電話回線を介して送受信回路 6 から自端末システム T S 内に取り込まれる。また、別の他の電話機端末 O S b から送信される情報は、通信ケーブル 20 を介して通信 I / F 10 から、自端末システム T S 内に取り込まれる。これらの電話機端末 O S a, O S b には、自機種フォーマット A と同一のフォーマット情報を使用する同一機種電話機端末である場合と、例えば、従来形フォーマット B や S M F フォーマット C のように、自機種フォーマット A とは異なる他のフォーマット情報を使用する異機種電話機端末である場合とがある。

【0097】

ここで、他の電話機端末（O S a、O S b）からの送信については、自端末システム T S における指示操作で他の電話機端末（O S a、O S b）に対して（所望の情報を）送信してほしい旨を連絡する構成と、他の電話機端末（O S a、O S b）における指示操作で自端末システム T S に対して（所望の情報を）受信してほしい旨を連絡する構成とがあり、何れの構成を利用してもよい。

【0098】

他の電話機端末 O S a, O S b から情報を送信する場合、送信する各情報には、その情報が何れのフォーマットで作成されているかを表す情報（フォーマット種類情報）が添付されている。なお、受信側端末である自端末システム T S において受信情報をリアルタイムで設定使用すること（即ち、自端末システム T S の受信後、直ちに設定使用すること）を、情報送信側端末である他の電話機端末

OS a, OS b 側にて要求することができるように構成してもよい。また、基地局BSを通して情報を送信する場合、基地局BSにおいて情報圧縮や形式変換等（図9や図10における各処理と同様）を行ったのちに受信側端末（自端末）に情報を送信するように構成することもできる。

【0099】

情報受信／読取モジュール（U1）は、上述のように、外部記憶媒体19から楽曲情報、演奏情報、設定情報等を読み出したり、他の電話機端末OS a, OS bから送信される同様の諸情報を取り込むと共に、図9の選択読出モジュール（B1）の動作説明において述べた処理と同様に、読み出し或いは取り込まれた情報のフォーマット種類を判断モジュール（図示省略）により判断する。そして、この判断の結果、読み出された情報或いは受信した情報のうち、従来形フォーマットB或いはSMFフォーマットC等の情報は、設定情報添付モジュール（U2）、情報圧縮モジュール（U3）及び形式変換モジュール（U4）の系列を介して圧縮・変換した後、情報記録／編集モジュール（U5）に手渡し、自機種フォーマットAの情報は、そのまま、情報記録／編集モジュール（U5）に手渡す。

【0100】

設定情報添付モジュール（U2）、情報圧縮モジュール（U3）及び形式変換モジュール（U4）は、基本的に、図8及び図9の実施例（第1システム）並びに図10の実施例（第2システム）における設定情報添付モジュール（B3）、情報圧縮モジュール（P4）及び形式変換モジュール（B4, P5）による設定情報添付、情報圧縮及び形式変換処理と同様の処理を行う。設定情報添付モジュール（U2）による設定情報添付、従来形フォーマットBの情報のように、設定情報が添付されていない情報についてのみ実行される。このような情報圧縮及び形式変換処理は、一旦、全情報を受信して自端末システムTS内のメモリ（本体RAM3）に書き込んだ後実施する方法、受信しながらリアルタイムで圧縮・変換を実行して必要な情報のみをメモリ（本体RAM3）に格納する方法等がある。後者の方法は、メモリ容量の少ない携帯用電話機端末に対して有効である。

【0101】

情報記録／編集モジュール（U5）に手渡された情報は、この情報記録モジュ

ール（U5）において自端末システムの本体RAM3に記録され、その後、操作子12の各種スイッチを利用して編集することができるようになる。この編集作業には、設定情報SA中の各種パラメータ（DA）の追加、削除、値変更などがある。さらに、この情報記録／編集モジュール（U5）により、新規楽曲情報を作成するように構成することもできる。そして、設定モジュール（U6）において、操作子12を用いた設定操作により、受信した楽曲情報等の情報に基づく着信メロディ発音やBGM発音等が可能な状態に設定を行う。

【0102】

〔自端末システムでの自端末処理〕

図12は、この発明の一実施例による端末システムにおける自端末処理フローの一例を示す。この自端末処理は、図8及び図9の実施例（第1システム）、図10の実施例（第2システム）並びに図11の実施例（第3システム）の場合に、自端末システムTSにおいて実行される。先ず、第1ステップTR1において、端末システムTSの電源がオンした時の初期化处理（イニシャライズ）、例えば、所定着信メロディの設定、音源回路24、36及び効果回路25、37への初期パラメータの設定、その他携帯用電話機端末に関する初期化处理を行う。この処理の後、第2～第6ステップTR2～TR6の処理ルーチンが順次実行される。

【0103】

第2ステップTR2は送信処理ルーチンであり、このステップでは、通常通話時における各種情報を送信する外、必要に応じて、図8及び図9の実施例（第1システム）の場合は選択情報や識別情報を送信する、図10及び図11の実施例（第1及び第2システム）の場合には、所望情報を要求する要求情報を送信する、などの処理を行う。第3ステップTR3は受信処理ルーチンであり、このステップでは、受信された情報を分析して各種処理を行い、受信情報を着信メロディ曲やBGM曲情報等として選択可能な状態にするなどの処理がその具体例であり、通話要求の受信確認に関する処理などの携帯用電話機端末における通常処理も行われる。このステップでは、図8及び図9の実施例（第1システム）並びに図10の実施例（第2システム）の場合は、受信した情報を本体RAM3に書き込

み、図 1 1 の実施例（第 3 システム）の場合には、受信した情報に対して設定情報添付、圧縮及び形式変換の処理を施し、それらの処理を実行した後の情報を本体 RAM 3 に書き込む。

【 0 1 0 4 】

第 4 ステップ TR 4 は選択／設定処理ルーチンであり、このステップでは、操作子 1 2 の所定スイッチの操作により、自端末システム TS の本体 ROM 2 内に予め記録されている情報又は本体 RAM 3 内に記憶された受信情報から、着信メロディや BGM 等に使いたい情報が選択されたときの処理を行う。この場合、選択された情報中に演奏情報があれば、その演奏情報を着信メロディ曲情報や BGM 曲情報等として使用可能となるように読出設定を行う。また、選択された情報中に設定情報があれば、その情報に従った各種の設定が行われ、例えば、音源回路 2 4，3 6 における音色パラメータの設定、効果回路 2 5，3 7 における効果パラメータの設定、効果回路 2 5，3 7 の内容を決定する効果プログラム（DSP プログラム）による効果回路プログラムの変更、音声情報や画像情報に関連する設定等々を行う。

【 0 1 0 5 】

また、図 8 及び図 9 の実施例（第 1 システム）の場合は、第 4 ステップ TR 4 にて、操作子 1 2 の所定スイッチの操作により、ダウンロードしたい情報の選択に関する処理を行う。さらに、図 1 1 の実施例（第 3 システム）の場合は、第 4 ステップ TR 4 にて、操作子 1 2 の所定スイッチの操作により、外部記録媒体 1 9 からの所望情報の読出指示に関する処理を行う。

【 0 1 0 6 】

第 5 ステップ TR 5 は、エディット処理ルーチンであり、このステップでは、図 1 1 の実施例（第 3 システム）の場合、操作子 1 2 の所定スイッチの操作に基づいて情報編集処理乃至新規作成処理を行う。

【 0 1 0 7 】

この端末システム TS には自動作曲機能をもたせることができるが、この場合、第 6 ステップ TR 6 のその他処理ルーチンにおいて、その他処理として、自動作曲機能の動作が実行される。この自動作曲機能としては、例えば、

(1) ユーザがマイク入力したメロディを自動的に演奏（楽曲）情報に変換する機能、

(2) 操作子 1 2 の所定スイッチの操作により曲の雰囲気等を選択することによって、選択操作の結果に応じた演奏（楽曲）情報を自動生成する機能、

(3) 既に作成乃至記憶されている演奏情報に対して、その演奏情報に馴染む和音に関する演奏情報を自動生成する機能
等をあげることができる。

【0108】

また、この端末システムTSにはスタイル再生機能、つまり、複数のスタイル情報や演奏情報を記録しておき、それらを繋ぎあわせて楽曲として再生する機能をもたせることができ、この場合、第6ステップTR6におけるその他処理ルーチンにおいて、スタイル再生機能の動作が実行される。さらに、第6ステップTR6には、音楽ゲーム機能、つまり、自機種のみで行う音楽ゲームや他機種と通信しながら行う音楽ゲームなどを実行する機能をもたせてもよい。

【0109】

第2～第6ステップTR2～TR6の処理ルーチンは、次の第7ステップTR7で端末システムTSの電源がオフしたことが検出されない間は（電源がオフにならない限り）繰り返し実行され、電源がオフされたことが検出された場合に、この自端末処理は終了する。

【0110】

〔基地局でのサーバ処理〕

図13は、この発明の一実施例による基地局におけるサーバ処理フローの一例を示す。このサーバ処理は、図8及び図9の実施例（第1システム）並びに図11の実施例（第3システム）の場合に、基地局（サーバ局）BSにおいて実行される。まず、第1ステップBR1で所定のイニシャライズが行われた後、第2～第4ステップBR2～BR4の処理ルーチンが順次実行される。

【0111】

まず、第2ステップBR2の受信処理ルーチンにおいては、図8及び図9の実施例（第1システム）の場合、次の（1）～（4）の処理を行う：

- (1) 端末システム T S からのダウンロード要求の通話に応答する通話処理、
- (2) 通話応答時に端末システム T S から送信される選択情報及び識別情報を受信する受信処理、
- (3) 受信した選択情報に従って、端末システム T S 側に送信すべき情報を選択的に読み出す選択読出処理（選択読出モジュール B 1）、さらに、必要に応じて行われる設定情報添付処理（設定情報添付モジュール B 3）及び形式変換処理（形式変換モジュール B 4）、
- (4) 受信した識別情報に従って実施される課金処理（課金モジュール B 2）。

【0 1 1 2】

また、第 2 ステップ B R 2 の受信処理ルーチンでは、図 1 1 の実施例（第 3 システム）の場合、他の電話機端末 O S a から電話回線を介して端末システム T S の送受信回路 6 に情報を送信する際の経由手段として、両端末 O S a, T S 間での情報の送受信に関与する経由処理が行われ、この際、必要に応じて形式変換処理が実施される。

【0 1 1 3】

次の第 3 ステップ B R 3 の送信処理ルーチンにおいては、図 8 及び図 9 の実施例（第 1 システム）（第 1 システム）の場合、サーバ局 B S 内のデータベース D B から読み出され、必要に応じて自機種フォーマット A に形式変換された情報を端末システム T S に送信する処理を行い、送信時には、裸金関連情報等、その他情報を添付することもできる。また、図 1 1 の実施例（第 3 システム）の場合には、端末システム T S から受信した情報を他の電話機端末 O S a へ送信するほか、端末システム T S で選択されたサーバ局 B S におけるデータベース D B 内の情報を他の電話機端末 O S a に送信することもできる。

【0 1 1 4】

続く第 4 ステップ B R 4 のその他処理ルーチンにおいては、端末システム T S からの要求に合わせて、楽曲情報、演奏情報、設定情報等の内容の一部のみを送信することもできる。例えば、設定情報中の音色に関する情報のみを送信し、効果に関する情報は送信しないなどの処理を行うことができ、また、情報のストリーミング送信（リアルタイム再生）により、楽曲情報等の「試し聞き」等を行う

こともてきる。

【0 1 1 5】

第 2 ～ 第 4 ステップ B R 2 ～ B R 4 の処理ルーチンは、次の第 5 ステップ B R 5 でサーバ局 B S の電源がオフしたことが検出されない間は繰り返し実行され、電源がオフしたことが検出されると、このサーバ処理は終了する。

【0 1 1 6】

〔パーソナルコンピュータでの P C 端末処理〕

図 1 4 は、この発明の一実施例によるパーソナルコンピュータにおける P C 端末処理フローの一例を示す。この P C 端末処理は、図 1 0 の実施例（第 2 システム）の場合にパーソナルコンピュータ端末 P C において実行される。先ず、第 1 ステップ P R 1 で所定のイニシャライズが行われた後、第 2 ～ 第 6 ステップ P R 2 ～ P R 6 の処理ルーチンが順次実行される。

【0 1 1 7】

第 2 ステップ P R 2 の選択処理ルーチンにおいては、S M F フォーマット C 又は自機種フォーマット A で情報が記録されているパーソナルコンピュータ端末 P C 内のデータベース D P から、着信メロディや B G M 等として使用したい楽曲情報や設定情報を選択する（選択読出モジュール P 1）。

【0 1 1 8】

第 3 ステップ P R 3 の新規作成処理ルーチンにおいては、従来タイプのシーケンサソフトウェア、楽曲情報作成ソフトウェア、自動作曲ソフトウェア（装置）等を用いて、S M F フォーマット C 又は自機種フォーマット A に従う新規楽曲情報を作成する（新規作成モジュール P 3）。

【0 1 1 9】

第 4 ステップ P R 4 の編集処理ルーチンでは選択した楽曲情報や設定情報を編集し（編集モジュール P 2）、また、第 5 ステップ P R 5 の送信処理ルーチンでは、情報圧縮処理、形式変換処理及び情報送信処理を含む処理が実行される（情報圧縮、形式変換及び情報送信モジュール P 4 ～ P 6）。

【0 1 2 0】

さらに、第 6 ステップ P R 6 のその他処理ルーチンにおいては、設定情報 S A

内にその他情報を添付する。ここで添付されるその他情報の具体例を挙げると、効果回路の内容を決定する効果プログラム（DSPプログラム）、音声情報、画像情報等である。

【0121】

第2～第6ステップPR2～PR6の処理ルーチンは、次の第7ステップPR7でパーソナルコンピュータ端末PCの電源がオフしたことが検出されない間は繰り返し実行され、電源がオフしたことが検出されると、このPC端末処理は終了する。

【0122】

〔音声情報及び画像情報の利用例〕

この発明では、既に説明したように、楽音関係以外の設定情報として、音声情報や画像情報が用いられる。例えば、音声情報には、圧縮形式の差によって、WAVE、AIFF、SOUND VQ、MP3等のフォーマットがあるが、これらの形式の音声情報を取り込むことができるように共通フォーマット化を行い、楽音情報による楽音信号の生成と併行して、案内用の音声信号を生成することができる。

【0123】

また、画像情報の利用例としては、端末システムTSの表示部13に、着信時や通話相手に対応するアイコンを表示し、アイコンの動きを楽音の再生に同期するように制御したり、楽音信号に対応する譜面を順次表示することができる。

【0124】

〔カラオケ機能〕

この発明の一実施例による携帯用端末装置においては、システムをカラオケモードにすると、楽曲演奏と歌詞表示を同期処理して楽曲演奏の進行に従って歌詞の表示状態を順次推移させて行く所謂“カラオケ”の機能を実現することができる。携帯用電話機端末（端末システム）TSに“カラオケ”機能の処理を実行させるには、端末システムTSの操作子12（図1）に含まれるスイッチ類をカラオケモード選択スイッチやカラオケ曲選択スイッチ等に使用する。この場合、これらのスイッチは、カラオケ専用スイッチを設けるか、或いは、他の機能に使

用するスイッチを流用することができる。例えば、カラオケモード選択スイッチを操作する毎にカラオケモードと非カラオケモードに切換え可能とし、カラオケモードを設定したとき、電話番号入力用のテンキーによりカラオケ曲を選択することができるようにする。

【0 1 2 5】

カラオケモードにおいてはカラオケ用の楽曲情報を用いることが好ましい。カラオケ用の楽曲情報は、演奏情報中に演奏データと歌詞データを含み、他の楽曲情報と共に本体ROM（内部メモリ）に予め記録しておくか、或いは、着脱可能な小型記録媒体 1 9、パーソナルコンピュータ端末 PC、他の電話機端末、基地曲 BS 等の他の外部装置から受信して本体 RAM（内部メモリ）に記録することができる。カラオケモードでは、本体 CPU 1 のカラオケ処理機能に基づいて、このように記録された楽曲情報を処理し、楽曲情報中の設定情報及び演奏データを発音制御回路 8 に送り込んでスピーカ 1 7 又はヘッドホンから楽曲演奏出力を放音させる一方、楽曲情報中の歌詞情報に基づいて端末システム TS の表示部 1 3 にカラオケ歌詞の表示制御を行う。

【0 1 2 6】

〔楽曲情報のフォーマット例〕

図 1 5 は、携帯用端末装置においてカラオケモードで使用可能な楽曲情報のフォーマット例を示す。自機種フォーマット A に従う 1 楽曲分のカラオケモードに適用可能な楽曲情報 IK は、設定情報 SK 及び演奏情報 MK で構成され、演奏情報 MK は演奏データ PK 及び歌詞データ WK から成る。設定情報 SK には、既に説明した設定情報 SA と同様に、音色ナンバや音色パラメータを含む音色情報 CK、効果パラメータや効果プログラムを含む効果情報 EK がある。設定情報 SK には、その他の情報としてテキストフラグ TF があり、テキストフラグ TF は、演奏情報 MK 内に歌詞データ WK が記録されていることを示す情報である。なお、演奏データ PK、歌詞データ WK として記録される情報は、1 つの楽曲の 1 区間（例えば、「さび」部分）における情報とすることが好ましい。

【0 1 2 7】

楽曲の進行を表わす演奏データ PK は、内容的には、既に説明した演奏情報 M

Aに相当し、タイミングデータPTや演奏イベントPEを演奏順に記録した情報であり、エンドデータEPで終わる。演奏イベントPEは、キーナンバやゲートタイムを一かたまりとした情報である。また、歌詞データWKは、演奏情報IK内の演奏データ（楽曲）に対応する歌詞を表示するための情報であり、表示タイミングを表わすタイミングデータWTと、表示内容となる歌詞テキストを表すテキストイベントデータWEとが、楽曲の進行順に記録されており、エンドデータEWで終わる。歌詞データWK内のタイミングデータWTは、各テキストイベントWEが楽曲の演奏に同期して表示されるように、演奏データPK内のタイミングデータPTと同期・対応している。

【0128】

このように歌詞データを伴う楽曲情報は、既に説明した楽曲情報IA, IB, ICと同様に、外部から受信したものであってもよい。この楽曲情報を外部から受信する場合、演奏データ（楽曲進行データ）だけではなく、歌詞データについても、これまで説明してきた各実施例と同様に、情報圧縮や形式変換の処理を経て、自機種用歌詞データWKの形式に変換される。従って、受信された楽曲情報は、上述のような自機種フォーマットAに従う楽曲情報IKの形式で記憶される。

【0129】

図16は、この発明の一実施例による端末システムにおける楽曲演奏と歌詞表示の同期処理を表わす機能ブロック図である。種々の楽曲情報は、内部メモリブロックKB1に示すように、予め内部メモリ（本体ROM2）に記録されているか、或いは、外部装置ブロックKB0に示すように、基地局BS、他端末OS、パーソナルコンピュータ端末PC、記憶媒体19等の外部装置から受信し、内部メモリ（本体RAM3）に記録することができる。内部メモリには、楽曲情報が自機種フォーマットAに従う情報記録形式で記録され、楽曲情報を外部装置から受信する場合、受信した楽曲情報は、自機種フォーマットAに従っていないときは、前述したように、自機種フォーマットAの情報記録形式に変換された上、内部メモリに記録される。

【0130】

内部メモリ（ＫＢ１）に記録されている種々の楽曲情報から所望の楽曲情報が選択され、選択された楽曲情報は、歌詞データＷＫを伴っていれば、情報分離ブロックＫＢ２において演奏データＰＫと歌詞データＷＫとに分離され、制御指令と共にデータ制御回路ブロックＫＢ３に手渡される。この際、演奏データＰＫのタイミングデータＰＴに基づいて演奏イベントＰＥを発音制御回路８の音源回路〔２４，３６（図２，３）〕へのルートに送信し、歌詞データＷＫのタイミングデータＷＴに基づいてテキストイベントＷＥを表示回路〔５（図１）〕へのルートに送信する。

【０１３１】

制御回路ブロックＫＢ３は、情報分離ブロックＫＢ２から手渡された情報の送信を制御指令に従って制御する。すなわち、制御指令が着信メロディ曲の再生を指示しているときは、演奏イベントＰＥのみを音源回路ブロックＫＢ４に送信し、歌詞表示（カラオケ機能）を指示しているときは、演奏イベントＰＥ及びテキストイベントＷＥ（或いは、テキストイベントＷＥのみ）を夫々音源回路ブロックＫＢ４及び表示回路ブロックＫＢ５に送信する。そして、音源回路ブロックＫＢ４及び表示回路ブロックＫＢ５は、それぞれ、受信した演奏イベントＰＥ及びテキストイベントＷＥに基づいて駆動され、楽曲演奏及び歌詞表示を行う。

【０１３２】

〔受信処理１〕

図１７は、この発明の一実施例による端末システムでの受信処理（図１２のステップＴＲ３）の一具体例である「受信処理１」のフローチャートであり、この処理により、カラオケモードを含む各種モードで端末システムＴＳが動作していても、他の装置からの通話要求を受けて着信メロディ曲の再生開始を指示することができる。

【０１３３】

最初のステップＫＲ１１は、通常の携帯電話における通話要求確認処理に相当し、このステップでは、他の端末装置から通話の要求があるか否かを判断する。ここで、通話要求があればステップＫＲ１２で通話要求がある旨を表示した後ステップＫＲ１３に進み、通話要求がなければこの受信処理１を終了する。ステッ

ブKR 1 2における通話要求表示の手法としては、具体的には、表示部 1 3に通話要求アイコンを表示させたり、予め表示されている通話要求アイコンを点滅させる方法を探り、歌詞をながめていたりした時に、突然、着信メロディ音が鳴り始めないように制御する。

【0 1 3 4】

ステップKR 1 3では、着信メロディ曲の再生状態を表わすRUNフラグに“1”をセットし、次のステップKR 1 4で、現在利用しているデータの読出をリセットして現在のモードを通話開始前に強制的に一旦停止し、着信メロディ曲の読出しをセットする。例えば、現在のモードがカラオケモードであれば、演奏データPK及び歌詞データWKの読出しをリセットして、通話開始前に、現在表示中の歌詞を消去し現在再生中の楽音を消音して現在のモードを強制的に一旦停止する。なお、現在のモードを通話開始前に強制的に終了させるようにしてもよい。一方、着信メロディ曲については、着信メロディ音として選択されている楽曲情報における設定情報に基づいて各部を設定すると共に、データ読出し位置を演奏データ先頭位置にセットする。

【0 1 3 5】

〔その他処理 1〕

図 1 8は、この発明の一実施例による端末システムでのその他処理（図 1 2のステップTR 6）の一具体例である「その他処理 1」のフローチャートであり、この処理により、通話開始の操作に応答して着信メロディ曲の再生終了を指示することができる。最初のステップKR 2 1は、通常の携帯電話における通話開始処理に相当し、このステップでは、通話を開始する状態であるか否かを判断する。ここで、通話開始状態であればステップKR 2 2に進み、着信メロディ曲の再生状態を表わすRUNフラグに“0”としてこれをリセットし、通話開始状態でなければその他処理 1を終了する。

【0 1 3 6】

〔選択／設定処理 1〕

図 1 9は、この発明の一実施例による端末システムでの選択／設定処理（図 1 2のステップTR 4）の一具体例である「選択／設定処理 1」のフローチャート

であり、この処理により、携帯用電話機端末（端末システム）T Sの操作子 1 2 内のカラオケモード選択スイッチを操作してカラオケモードを起動することができる。この処理によりカラオケモードの起動指示があると、楽曲再生及び歌詞（テキスト）表示が開始される。

【0 1 3 7】

最初のステップK R 3 1では、カラオケモード選択スイッチの操作によりカラオケモードの設定がなされか否かを判断し、カラオケモード選択スイッチの設定操作がなされたときはステップK R 3 2に進み、そうでないときは直ちにこの選択／設定処理 1 を終了する。ステップK R 3 2においては、再生する曲を内部R O M内から選択する。この場合、選択した曲の楽曲情報内に歌詞データがなければ、その旨を表示する。また、曲選択が行われなかった場合には、現在、着信メロディ音として設定されている楽曲情報を選択曲として設定する。

【0 1 3 8】

そして、ステップK R 3 3で、現在利用しているデータの読出をリセットして現在のモードを停止した後、ステップK R 3 4において、カラオケモードに移行していることを表すK A R A O K Eフラグを反転し、この選択／設定処理 1 を終了する。このK A R A O K Eフラグの“1”は「カラオケモード設定中」を表わし、“0”は「カラオケモード解除中」を表わす。

【0 1 3 9】

なお、ステップK R 3 2において、K A R A O K Eフラグが“0”でありカラオケモードのセットが可能である場合、カラオケ再生するのに選択した曲の楽曲情報内に歌詞データがない（テキストフラグT Fのチェックにより検出）ときは、ステップK R 3 4でK A R A O K E “0” → “1”としてカラオケモードで楽曲演奏のみを行うようにするか、或いは、K A R A O K Eフラグを反転せずカラオケモードに移行しないようにすることができる。

【0 1 4 0】

〔割込み処理 1〕

図 2 0 は、この発明の一実施例による端末システムにおける割込み処理の一例である「割込み処理 2」のフローチャートである。この処理は、自機種携帯用電

話機端末（端末システム）TSにおけるメイン処理に対する割込み処理であり、タイマのクロックタイミング毎に起動される。最初のステップKR41では、RUNフラグが“1”であるか否かを判断し、RUN＝“1”であればステップKR42に進む。

【0141】

ステップKR42では、演奏データに基づいて、順次、演奏イベントを音源回路〔24，36（図2，図3）：KB4（図16）〕に送信し、対応する楽音を発音させる。すなわち、RUN＝“1”は、着信メロディ音が再生中であることを表わし、通話要求時や通話要求音発音時に、着信メロディ音として選択されている楽曲情報の演奏データに従った楽曲再生を行う。この場合、楽曲の進行タイミングは、別の割込み処理でカウントされる。なお、着信メロディ音の発音中は、カラオケモードの設定（KARAOKE＝“1”）が無視され、表示回路〔5（図1）：KB5（図16）〕による歌詞表示が進行しないように自動制御される。

【0142】

一方、ステップKR41でRUN＝“0”と判断されるとステップKR43に進み、このステップKR43でKARAOKEフラグが“1”であるか否かを判断し、KARAOKE＝“1”であればステップKR44に進み、そうでなければ、この割込み処理2を終了する。

【0143】

ステップKR44では、歌詞データに基づいて、順次、テキストイベントを表示回路（5：KB5）に送信し、対応する楽音を発音させ、ステップKR42に進む。すなわち、RUN＝“0”（着信メロディ音非再生）、KARAOKE＝“1”は、カラオケモード中であることを表わし、ステップKR44では、選択されているカラオケ楽曲の歌詞データWKに従って歌詞を表示し、ステップKR45では、選択されているカラオケ楽曲の演奏データPKに従って楽曲を再生する。従って、RUN＝“0”、KARAOKE＝“1”のときは、両ステップKR44，KR42の処理により、選択されているカラオケ楽曲の演奏データPK及び歌詞データWKに従って楽曲再生及び歌詞表示を同期して行うことができる

【0 1 4 4】

つまり、演奏データ P K については、演奏順に記録したタイミングデータ P T 及び演奏イベント P E を順次読み出して楽曲を再生して行くと共に、歌詞データ W K については、表示順に記録したタイミングデータ W T 及びテキストイベントデータ W E を順次読み出して歌詞表示をして行く。このとき、表示タイミングを表わすタイミングデータ W T は、タイミングデータ P T と同期・対応しているので、歌詞表示は楽曲の演奏に同期して変化させることができる。歌詞表示は、表示している歌詞部分のうち、楽曲の演奏に対応して現在発声すべき文字或いは発声済みであるべき文字について、輝度を高めたり、下線・ハッチング・白黒反転等の修飾を施すというような強調表示手法を用い、通常のカラオケ装置における文字表示の色替えより簡易にするのが好ましい。

【0 1 4 5】

〔種々のカラオケ態様〕

なお、カラオケモードにおいては、楽曲を再生しないで歌詞の表示だけを行うことができるようにしてもよい。その場合には、歌詞表示の進行をユーザが任意に操作できるようにすることが好ましい。

【0 1 4 6】

また、楽曲の 1 部分のみではなく楽曲全体に対応する歌詞データと演奏データとを演奏情報として記録するようにしてもよい。その場合、着メロディ曲再生時には、楽曲の所定部分（例えば、「さび」部分など）のみを再生させるようにし、カラオケ再生時には、全体を再生させるようにするとよい。

【0 1 4 7】

また、歌詞データだけについて楽曲全体分を記録するようにしてもよい。その場合には、カラオケ再生モード（「演奏あり」モード）では、演奏データに対応する部分の歌詞のみを順次表示し、歌詞表示だけのモードでは楽曲全体の歌詞をユーザの操作に従って順次、表示部に表示していくようにすればよい。

【0 1 4 8】

〔エディット機能〕

この発明の一実施例による端末システムにおいては、図 1 1 の情報記録／編集モジュール（U 5）や図 1 2 のエディット処理（T R 5）で説明したように、操作子 1 2 の各種スイッチを利用して各種情報編集を行うことができる。ここで、このエディット処理の具体例を紹介しよう。

【0 1 4 9】

エディット処理時に使用されるエディットモード選択スイッチやエディット用の各種スイッチは、端末システム T S の操作子 1 2（図 1）に含まれる。この場合、これらのスイッチは、専用スイッチとして別設したり、或いは、他の機能に使用するスイッチを流用することができる。例えば、エディットモード選択スイッチを操作する毎に、エディットモードと非エディットモードを切換え可能とし、エディットモードとしたとき、電話番号入力用テンキーにより、エディットしたい情報の選択或いはエディット時のパラメータ値の設定（別のキーでテンキー入力モードを「情報選択」／「パラメータ設定」に切換える）することができるようにする。

【0 1 5 0】

〔選択／設定処理 2〕

図 2 1 は、この発明の一実施例による端末システムでの選択／設定処理（図 1 2 のステップ T R 4）の別の具体例である「選択／設定処理 2」のフローチャートである。最初のステップ E R 1 1 では、携帯用電話機端末（端末システム）T S の操作子 1 2 のうちのエディットモード選択スイッチの設定操作がなされか否かを判断し、この操作がなされたときはステップ E R 1 2 に進み、操作がないときは直ちにこの選択／設定処理 2 を出力する。

【0 1 5 1】

エディットモード選択スイッチは、エディットモードの開始及び終了を指示するための操作スイッチであり、操作する毎に E D I T フラグの内容を反転する。ここで、E D I T フラグの内容が“1”のときはエディットモード中であることを表わし、“0”のときはエディットモードでないこと（非エディットモード状態）であることを表わす。また、モードは一度に 1 つのみ設定可能であり、例えば、エディットモード設定操作があったときにカラオケモード中（K A R A O K

E = “1”) であれば、カラオケモードは強制的に終了される。

【0152】

ステップER12ではEDITフラグを反転し、続いて、ステップER13に進む。ステップER13では、EDITフラグが“0”であるか否かを判断し、EDIT = “0” (非エディットモード状態) であれば、ステップER14に進んで選択した情報に編集内容を上書き保存した上、この選択/設定処理2を終了し、EDIT = “1” (エディットモード中) であれば、ステップER15に進む。ステップER14の処理により、エディットモード終了時には、本体RAM3の一時記憶領域に記憶している編集内容を上書き保存することができる。

【0153】

ステップER15においては、端末システムTSの操作子12内のテンキーの入力モードを「情報選択」側に切り換えて、音色情報、効果情報、演奏データ、歌詞データなどの中から、エディットしたい情報をテンキーで指示することにより、指示された情報が選択される。なお、情報の選択がなかった場合は、着信メロディとして設定されている楽曲の音色情報又は演奏データをエディット情報として設定する。そして、次のステップER16では、選択 (又は設定) された情報の一部 (例えば、先頭部) を表示部13に表示した後、この選択/設定処理2を終了する。

【0154】

〔エディット処理1〕

図22は、この発明の一実施例による端末システムでのエディット処理 (図12のステップTR5) の一具体例である「エディット処理1」のフローチャートである。この処理フローの最初のステップER21では、EDITフラグが“1”であるか否かを判断し、EDIT = “1” (エディットモード中) であればステップKR22に進んで編集したいデータを選択し、一方、EDIT = “0”であれば直ちにこのエディット処理を終了する。

【0155】

ステップER22においては、操作部12のデータ選択スイッチ等を操作して表示部13の表示を順次切り換えていき、パラメータや音符、タイミング等、編

集したいデータの値を表示させる。次のステップ E R 2 3 では、実際の編集作業に入り、操作部 1 2 の電話番号入力用テンキーの入力モードを「情報選択」から「パラメータ設定」側に切り換えて、テンキー等を操作することにより、新たなパラメータ値を入力したり、或いは、全く新たにデータを追加したり、さらには削除したりする。

【0 1 5 6】

次に、ステップ E R 2 4 で、編集された内容を本体 R A M 3 の一時記録領域に一時記憶しておき、ステップ E R 2 5 に進む。なお、一時記憶しておいた編集内容については、エディットモードの終了時に、実際のデータへの上書き処理が行われる。しかしながら、エディットモード途中で上書きを行えるようにしてもよい。

【0 1 5 7】

ステップ E R 2 5 では、着信メロディ曲の再生状態を表わす R U N フラグが “ 1 ” であるか否かを判断し、R U N = “ 1 ”（着信メロディ曲再生中）であれば、ステップ E R 2 6 で E D I T フラグに “ 0 ” をセットした上、ステップ E R 2 6 に進み、そうでなければ（R U N = “ 0 ”：着信メロディ曲非再生状態）エディット処理 1 を終了する。ステップ E R 2 7 では、編集内容を上書きするか否かを判断し、上書きをする場合はステップ E R 2 8 に進んで上書きを実行した後エディット処理 1 を終了する。また、上書きをしない場合には直ちにエディット処理 1 を終了する。

【0 1 5 8】

エディットモード中に通話要求があると、エディットモードは強制的に終了されるが、現在までのエディット内容を残すか否かは、ステップ E R 2 8 においてユーザによる選択が可能であり、例えば、上書きするか否かを促す保存可否の表示が表示部 1 3 を用いて行われる。この場合、操作部 1 3 の Y E S / N O 操作スイッチで保存の可否を選択できるようにすればよい。また、保存可否の表示が行われている間は、着信メロディ曲の発音処理へは移行されないようにするのが好ましい。

【0 1 5 9】

受信処理 1（図 1 7：ステップ K R 1 2）で説明したように、エディットモード時に（他のモードにおいても同様であるが）通話要求があると、通話要求があることを表すアイコンを表示部 1 3 の画面上に表示される。このような場合、着信メロディ曲が鳴り始めてもよいが、突然、着信メロディ音がなり始めるとユーザが驚いてしまうので、アイコンを表示させる方が好ましい。

【0 1 6 0】

なお、エディットモードにおいては、既に記録されている情報の編集以外に、上述と同様の手順を用いて、新規に音色情報、効果情報、歌詞データなどの情報を作成して記録・登録することができる。

【0 1 6 1】

〔音声作曲機能〕

この発明の一実施例による端末システムにおいては、その他処理（図 1 2：T R 6）における自動作曲機能の第 1 例として挙げたように、端末システムに入力される音声から楽曲情報を作成することができる。ここで、このような音声作曲機能について説明する。図 2 3 は、この発明の一実施例による端末システムの音声作曲機能を説明するための機能ブロック図である。この機能ブロック図により示される音声作曲機能を実現する処理は、基本的に、本体 C P U 1 の指示により実行されるが、図 3 の発音制御 C P U 3 1 のように発音制御回路 8 が C P U を装備したものであれば、発音制御回路側 C P U の指示により処理を実行させるようにしてもよい。

【0 1 6 2】

入力モジュール C A 1 は、携帯用電話機端末（端末システム）T S（図 1）のマイク 1 4（図 1）から入力される音（歌声）〔マイク入力音〕を取り込むマイク入力ブロック C A 1 1、及び、送受信回路 6 を介して受信した通話音（通話相手の歌声）〔通話入力音〕を取り込む通話音入力ブロック C A 1 2 から成り、マイク入力音或いは通話入力音をデータソースとして取り込む。

【0 1 6 3】

データソースとして利用する入力音を選択するための入力切換モジュール C A 2 は、操作子 1 2 の電話番号入力用テンキーを操作することにより、マイク入力

音或いは通話入力音の何れをデータソースとして利用するかを設定する。A/D変換モジュールCA3は、オーディオ制御回路7（図1）により、入力モジュールCA1から入力されるデータソース入力音をアナログ形式からデジタル形式に変換する。

【0164】

雑音量設定モジュールCA4は、まず、入力モジュールCA1からのデータソース入力音に含まれる雑音の音量レベルを次の処理により設定する：

（1）例えば、入力待機を促す旨を表示部13に表示し、ユーザに対してマイク音或いは通話音の入力開始を所定時間だけ待機させ、その待機期間（無音期間）の間に入力モジュールへ入力される音を雑音として検出する（検出機能）。

（2）検出された雑音中の最大音量を雑音量（雑音最大レベル）として設定する（設定機能）。

【0165】

このような処理が終了した後は、雑音量設定モジュールCA4により、例えば、入力開始を促す旨を表示部13に表示して、ユーザにマイク音或いは通話音の入力開始を促す。雑音除去モジュールCA5は、A/D変換モジュールCA3によりデジタル形式に変換されたデータソース入力音から、雑音量設定モジュールCA5により設定された雑音最大レベル以下の音情報を削除する。

【0166】

音高検出モジュールCA6は、雑音が削除されたデータソース入力音から音高列を抽出する。この音高列の抽出には、例えば、周波数分析による検出方法を用いる。また、記録する情報容量を削減するために、所定時間以内に複数の音が発生するよう認識された場合には、その複数音のうちの先頭音以外を削除する。具体的には、音長の最低長を所定時間（例えば、8分音符）とし、これより細かい時間で発生する音については削除する。なお、音高群が所定音域に達していないと判定されるような場合、検出された音高列を所定音域まで全体的にトランスポーズするトランスポーズ機能を装備することが好ましい。このようなトランスポーズ機能により、入力される音の音域が低音域であっても、着信メロディとして利用可能な音域に自動変換することができる。

【0 1 6 7】

データ作成モジュール C A 7 は、音高検出モジュール C A 6 で検出された音高列を、自機種フォーマット A に対応する情報に変換し、本体 R A M 3 或いは制御 R A M 3 5 に記録する。

【0 1 6 8】

〔自動作曲機能 1〕

この発明の一実施例によるシステムにおいては、パーソナルコンピュータ端末 P C 側の新規作成モジュール（図 1 0 : P 3）について説明したように、自動作曲機能を実現することができる。図 2 4 は、この発明の一実施例による音声作曲機能をブロック化して表わした機能ブロック図である。この機能ブロック図により示される自動作曲機能を実現する処理は、基本的には、パーソナルコンピュータ端末 P C（図 1 0 : P 3）で実行するものとして説明するが、このような自動作曲機能を端末システム T S に搭載するようにしてもよい。

【0 1 6 9】

手動入力モジュール C B 1 では、ユーザが従来タイプのシーケンサ装置（シーケンサ機能付きパーソナルコンピュータ）等を利用して楽曲情報を次のような方法で手動で入力（作成）する：

- （1）装置に接続された電子楽器を演奏して楽曲情報を入力する方法、
 - （2）パーソナルコンピュータ端末 P C に接続された表示装置に表示される入力用画面を利用して、端末 P C に接続されたキーボードやマウスを利用して数値入力等により楽曲情報を作成する方法、
 - （3）予め用意された部分曲データ（パターンデータ）を繋ぎあわせて 1 曲分の楽曲情報を作成する方法、
- 等々。

【0 1 7 0】

一方、自動作曲モジュール C B 2 では、先ず、作成したい楽曲の一部データをユーザが入力する。この入力には、例えば、電子楽器を実際に演奏したり、パーソナルコンピュータ端末 P C の表示画面を用いるなどの方法がある。なお、パーソナルコンピュータ端末 P C 内に複数の部分曲データ（パターンデータ）予め用

意しておき、これらの部分曲データの中から、楽曲の一部データを選択するようにしてもよい。このようにして楽曲の一部データを入力した後、既に知られた楽曲自動生成手法を用いて、入力された楽曲の一部データから1曲分の楽曲情報を自動的に生成する。

【0171】

手動入力モジュールCB1又は自動作曲モジュールCB2の何れかにより作成された楽曲情報、或いは、予めパーソナルコンピュータ端末PCに記録されている楽曲情報は、曲解析モジュールCB3に入力される。曲解析モジュールCB3では、入力（作成）された1曲分の楽曲情報をイントロ部、フィルイン部、メイン部、エンディング部等の音楽的な区間に分割するために、楽曲情報の内容を解析する。

【0172】

区間分割モジュールCB4では、曲解析モジュールCB3での解析結果に基づいて、楽曲情報を複数の区間情報に分割し、区間選択モジュールCB5では、分割された複数の区間情報の何れを着信メロディ又はBGMとして利用するかを自動的に選択する。この区間情報の選択については、複数の区間情報を画面に表示し、例えば、区間情報毎に試し聞きができるようにし、ユーザに所望の区間情報を選択させるようにしてもよい。

【0173】

トラック選択モジュールCB6では、選択された区間情報が複数トラック（パート）構成である場合には、必要最小限のトラック数に絞り込みを行う。この絞り込みには、例えば、類似した音色で演奏されるパートが複数あれば、その内の1つだけ残して、その他のパートに関する情報を削除するなどの方法がある。

【0174】

繰返し部補正モジュールCB7では、トラック選択処理（CB6）までの処理が終了した区間情報に関して、その区間情報を繰返し再生したときに、その区間における先頭位置の音と最終位置の音とが滑らかに繋がるように、区間先頭位置の音或いは区間最終位置の音（或いは、その近傍の音）を修正・補正する。そして、最後に、情報記録モジュールCB8により、作成された区間情報を、パー

ソナルコンピュータ端末 P C の記録領域 (R A M) に記録するとともに、図 1 0 の情報圧縮モジュール P 4 へと出力する。

【 0 1 7 5 】

〔種々の実施態様〕

携帯用端末装置で使用可能な楽音情報のフォーマットは、自機種フォーマット A に限られるものではない。例えば、図 3 のような発音制御回路を搭載し、この回路のなかで、従来の電子楽器で使用されている自動演奏機能 (シーケンサー) を動作させることにより、 S M F フォーマット C の楽曲情報をそのまま再生できるようにすることも可能である。この場合、他の楽音情報源装置 (P C など) から携帯用電話機端末に情報を取り込む際に形式変換をしなくて済む。しかし、圧縮処理は行う方が好ましい。

【 0 1 7 6 】

実施例では、音源回路における楽音合成方式として F M 方式を採用しているが、楽音合成方式はこれに限らない。例えば、波形メモリ方式、物理モデル方式、高調波合成方式、フォルマント合成方式、「 V C O + V C F + V G A 」のアナログシンセサイザ方式等、種々の方式を適用することができ、これらの何れであってもよい。つまり、音源回路の楽音合成方式によって、設定情報として記録される音色に関する各種情報は異なってくるが、基本的には、従来より電子楽器で使われている各楽音合成方式に対応する多種のパラメータ情報を採用することができる。

【 0 1 7 7 】

また、音源回路自体については、専用のハードウェアを用いて音源回路を構成するものに限らず、「 D S P + マイクロプログラム」を用いて音源回路を構成するようにしてもよいし、「 C P U + ソフトウェア」のプログラムで音源回路を構成するようにしてもよい。

【 0 1 7 8 】

さらに、 1 つの回路を時分割で使用するによって複数の発音チャンネルを形成するようなものでもよいし、 1 つの発音チャンネルが 1 つの回路で構成されるような形式のものであってもよい。

【0 1 7 9】

〔発明の効果〕

以上説明したように、この発明によれば、演奏情報と演奏の進行に対応する歌詞情報とを記録しておき、演奏情報に基づいて楽音信号を順次生成すると共に、歌詞情報に基づいて、生成される楽音信号に対応する歌詞表示信号を生成するようにしているので、携帯電話のような携帯用端末装置でカラオケを楽しむことができ、また、暇な時間に歌詞を表示させて、歌詞を覚えるなど、カラオケ練習に有効に利用できる。さらに、第1演奏情報、第2演奏情報及び第2演奏情報の演奏進行に対応する歌詞情報を記憶しておき、第2演奏情報に基づき第2楽音信号を生成し、歌詞情報に基づいて、第2楽音信号に対応する歌詞表示信号を生成してカラオケ再生を可能とすると共に、カラオケ再生に優先して第1演奏情報に基づく第1楽音信号を生成するようにしているので、カラオケ再生から、第1楽音信号による着信メロディ再生に自動切換することができ、しかも、歌詞表示が邪魔になるということがない。

【図面の簡単な説明】

【図1】

図1は、この発明の一実施例による発音制御装置が適用される携帯用電話機端末の基本的構成を表わす概略ブロック図である。

【図2】

図2は、この発明の一実施例による発音制御回路の詳細な構成を表わすブロック図である。

【図3】

図3は、この発明の他の実施例による発音制御回路の詳細な構成を表わすブロック図である。

【図4】

図4は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末の使用環境の一例を表わす概念図である。

【図5】

図5は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における自機種の情報フ

フォーマットの例である。

【図 6】

図 6 は、他機種 of 携帯用電話機端末における他機種 of 従来形情報フォーマットの例である。

【図 7】

図 7 は、従来より電子楽器等で使用されている汎用の楽音情報フォーマットの例である。

【図 8】

図 8 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末及び基地局から成る第 1 システムにおける情報授受関係を表わす機能的ブロック図の一部である。

【図 9】

図 9 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末及び基地局から成る第 1 システムにおける情報授受関係を表わす機能的ブロック図の他部である。

【図 1 0】

図 1 0 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末及びパーソナルコンピュータから成る第 2 システムにおける情報授受関係を表わす機能的ブロック図である。

【図 1 1】

図 1 1 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末及び記録媒体乃至他の電話機端末から成る第 3 システムにおける情報授受関係を表わす機能的ブロック図である。

【図 1 2】

図 1 2 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末での自端末処理例を示すフローチャートである。

【図 1 3】

図 1 3 は、この発明の一実施例による基地局でのサーバ処理例を示すフローチャートである。

【図 1 4】

図 1 4 は、この発明の一実施例によるパーソナルコンピュータ端末での P C 端

末処理例を示すフローチャートである。

【図 1 5】

図 1 5 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末のカラオケ機能に適用可能な情報フォーマットの例である。

【図 1 6】

図 1 6 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における楽曲演奏と歌詞表示の同期処理を表わす機能ブロック図である。

【図 1 7】

図 1 7 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における「受信処理 1」のフローチャートである。

【図 1 8】

図 1 8 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における「その他処理 1」のフローチャートである。

【図 1 9】

図 1 9 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における「選択／設定処理 1」のフローチャートである。

【図 2 0】

図 2 0 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における「割込み処理 2」のフローチャートである。

【図 2 1】

図 2 1 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における「選択／設定処理 2」のフローチャートである。

【図 2 2】

図 2 2 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末における「エディット処理 1」のフローチャートである。

【図 2 3】

図 2 3 は、この発明の一実施例による携帯用電話機端末システムの「音声作曲機能」を説明するための機能ブロック図である。

【図 2 4】

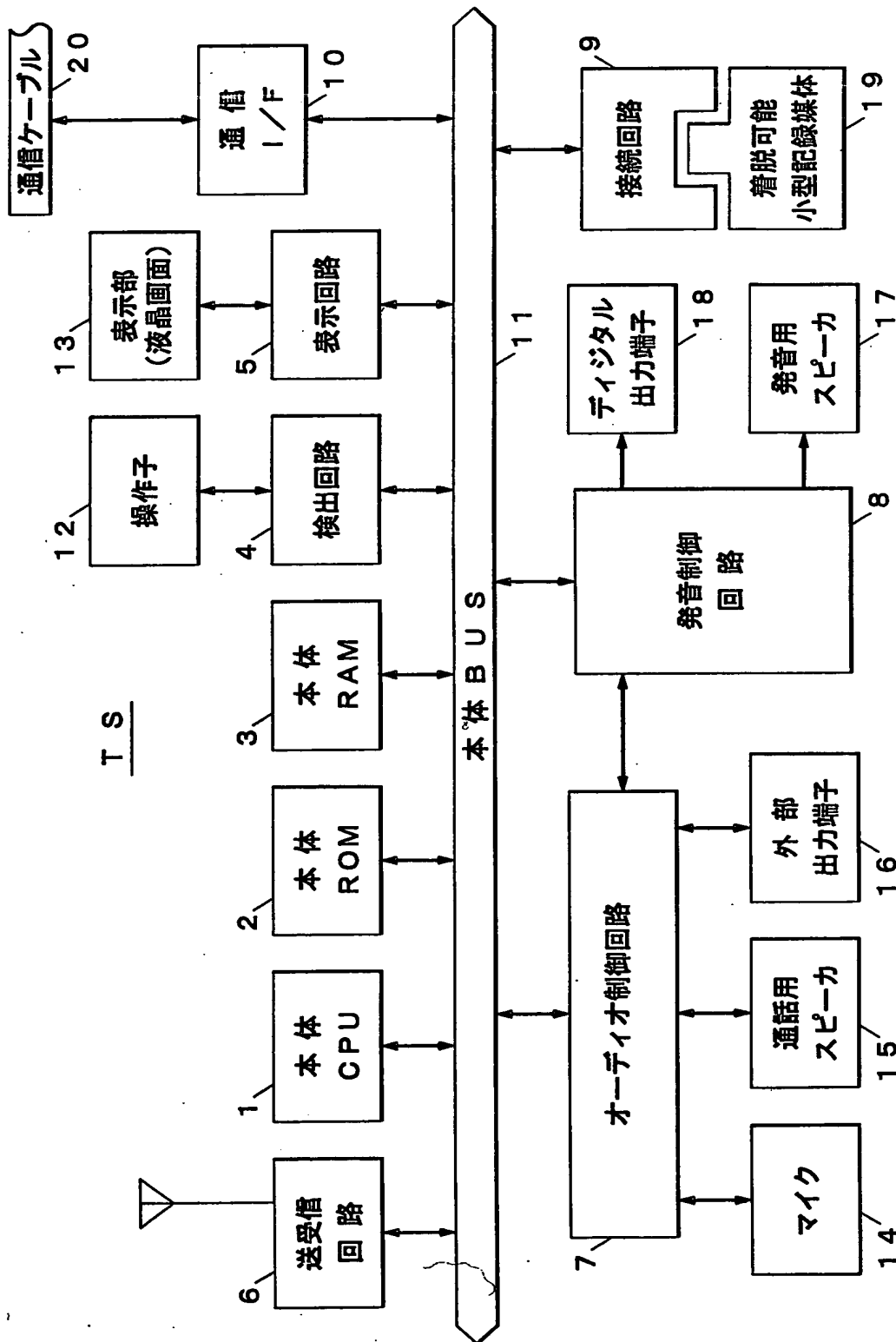
図 2 4 は、この発明の一実施例によるパーソナルコンピュータ端末等の「自動作曲機能」を説明するための機能ブロック図である。

【符号の説明】

T S 携帯用電話機端末（端末システム、自機）、
B S 基地局（ベース局）、
P C パーソナルコンピュータ端末、
O S , O S a , O S b 他の電話機端末、
S M 合成楽音信号、
S T 通話音信号、
S E 効果付与後信号。

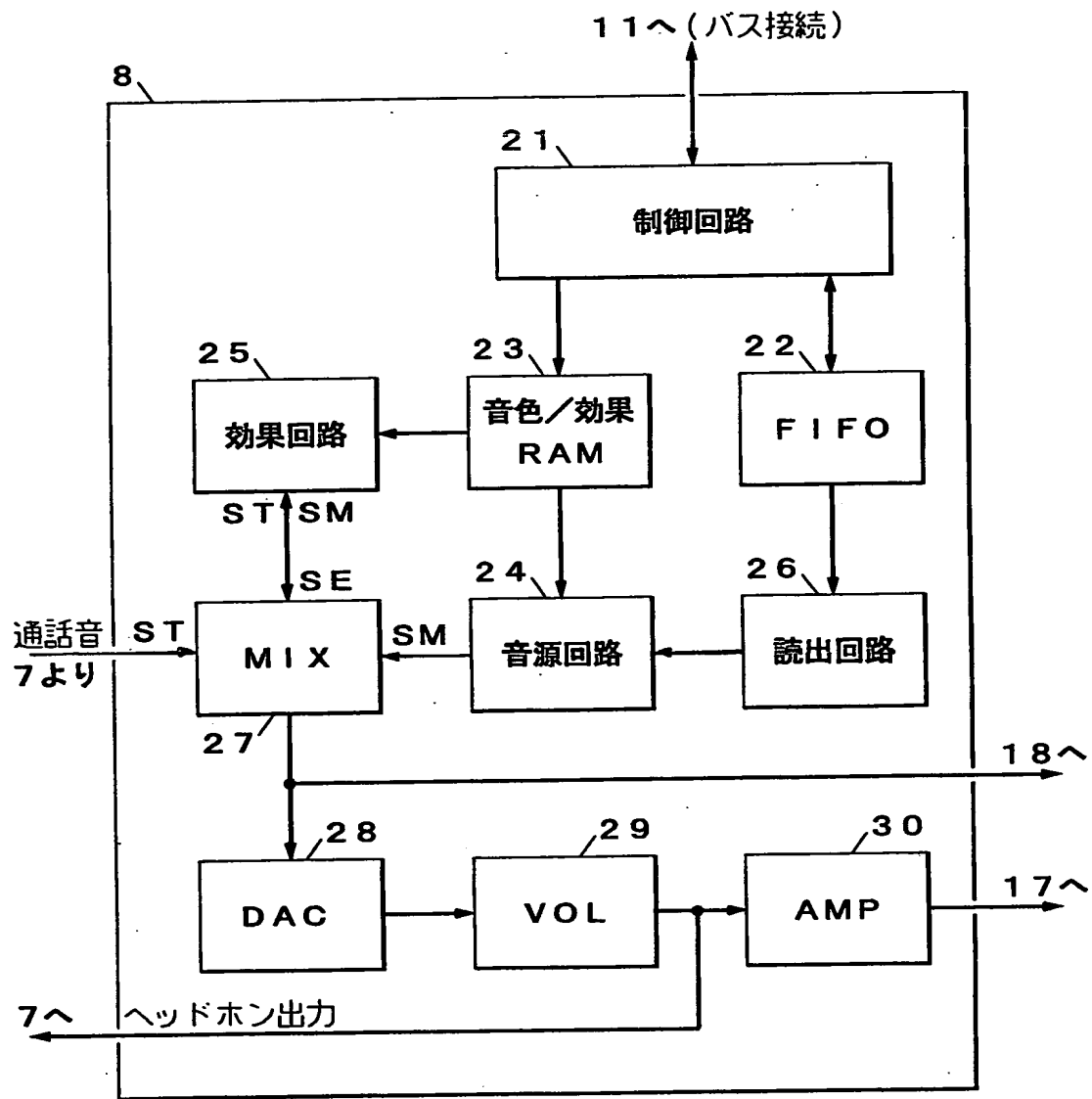
【書類名】 図面

【図 1】



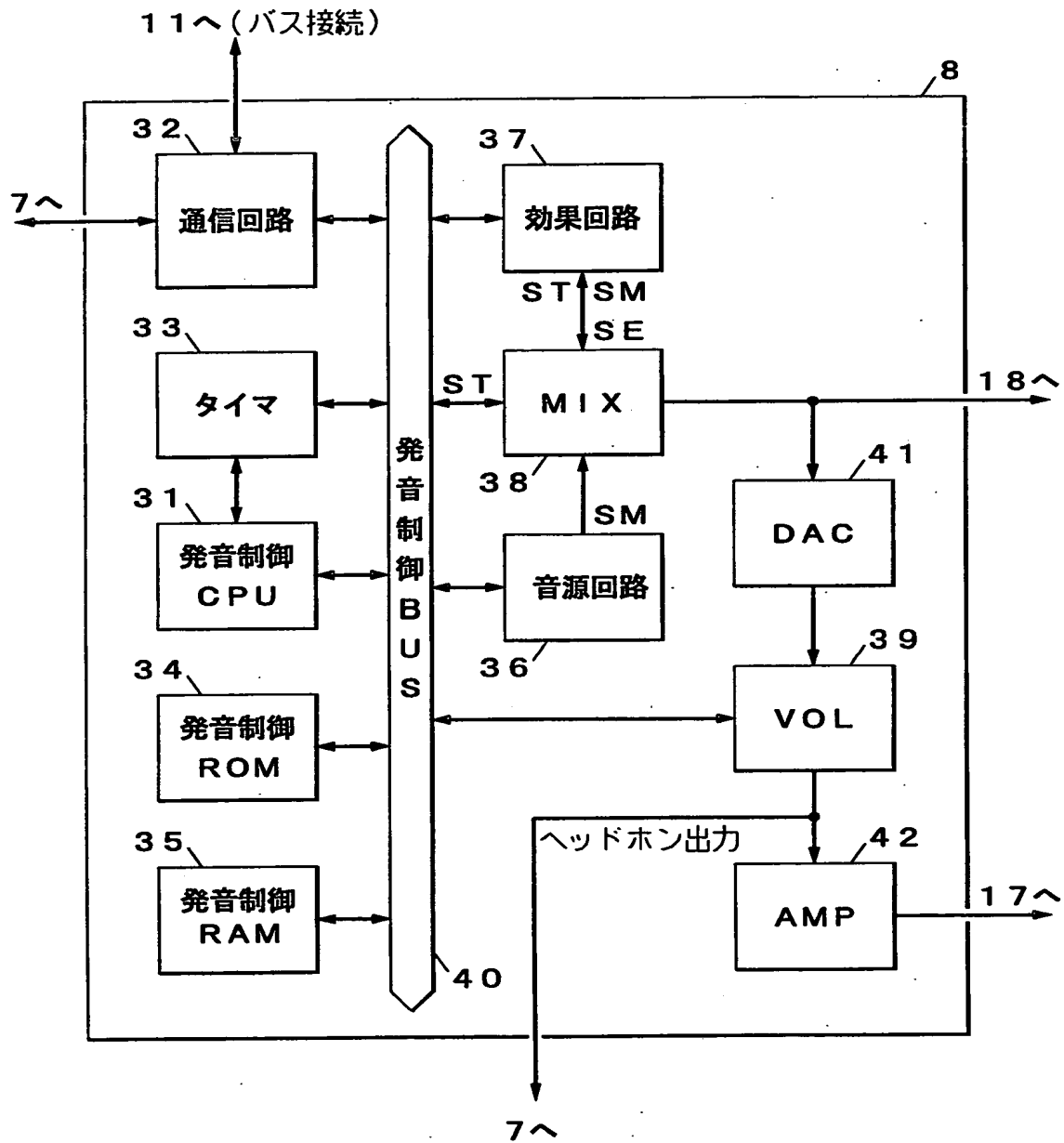
全体構成ブロック図

【図 2】



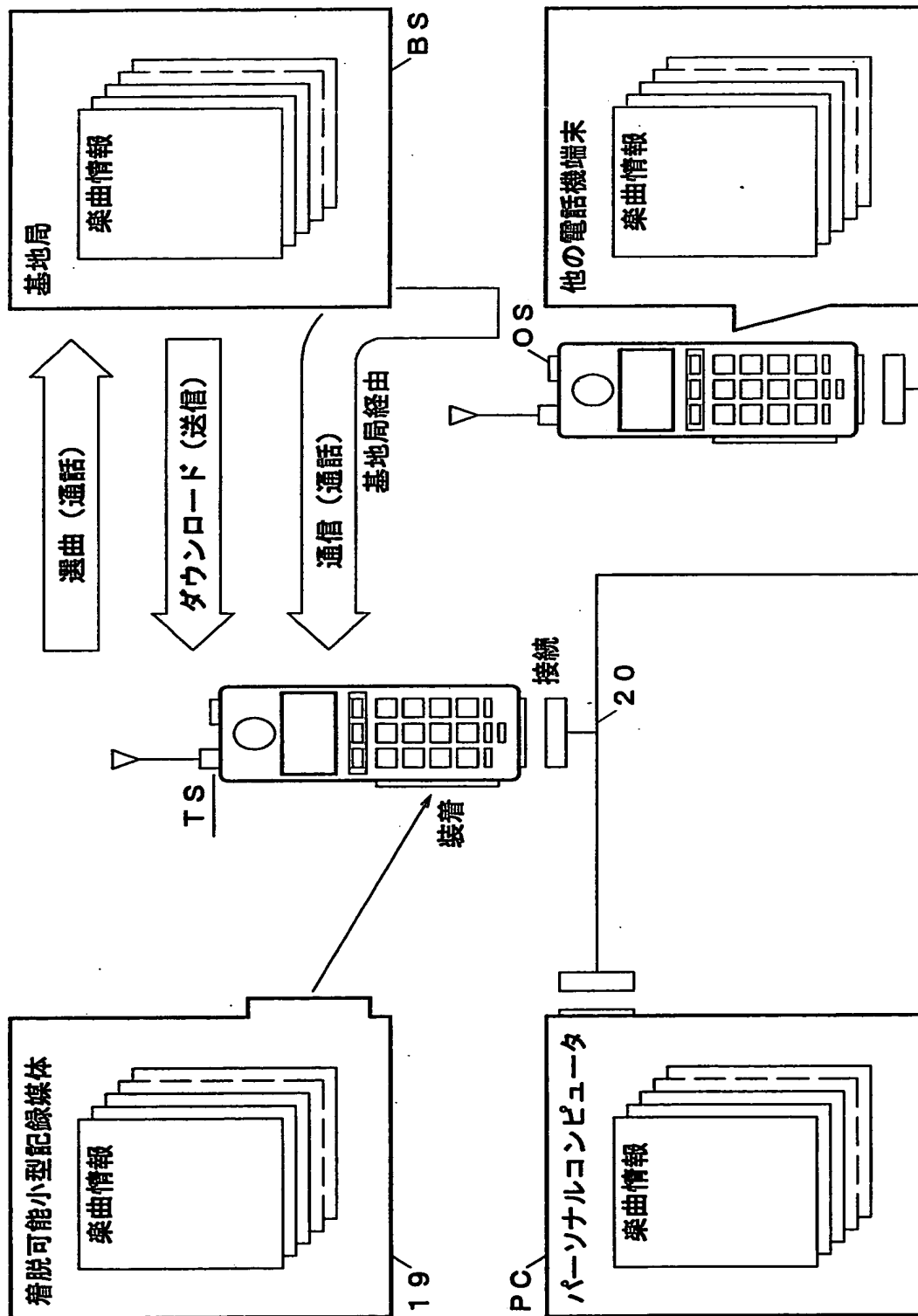
発音制御回路ブロック図例〔1〕

【図 3】



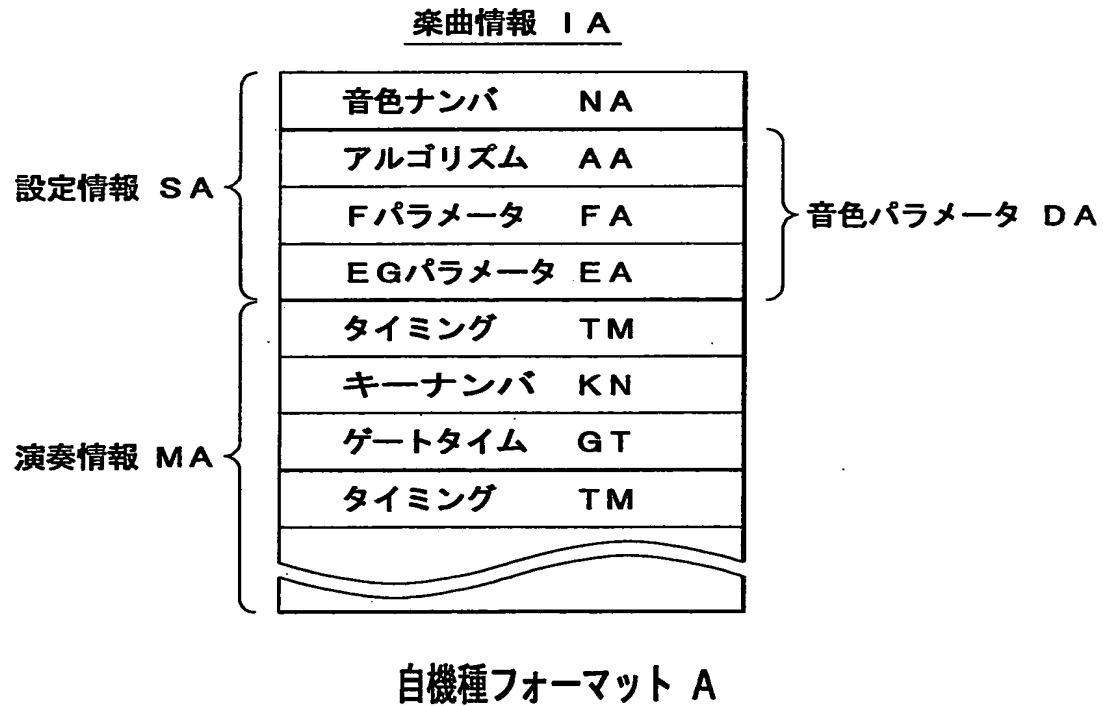
発音制御回路ブロック図例〔2〕

【図 4】

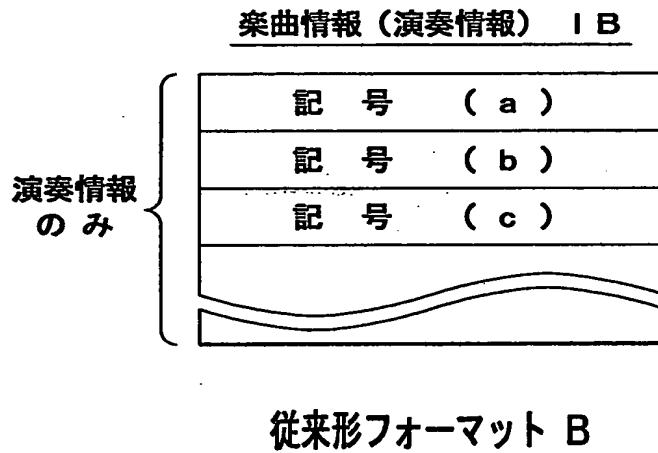


使用環境概念図

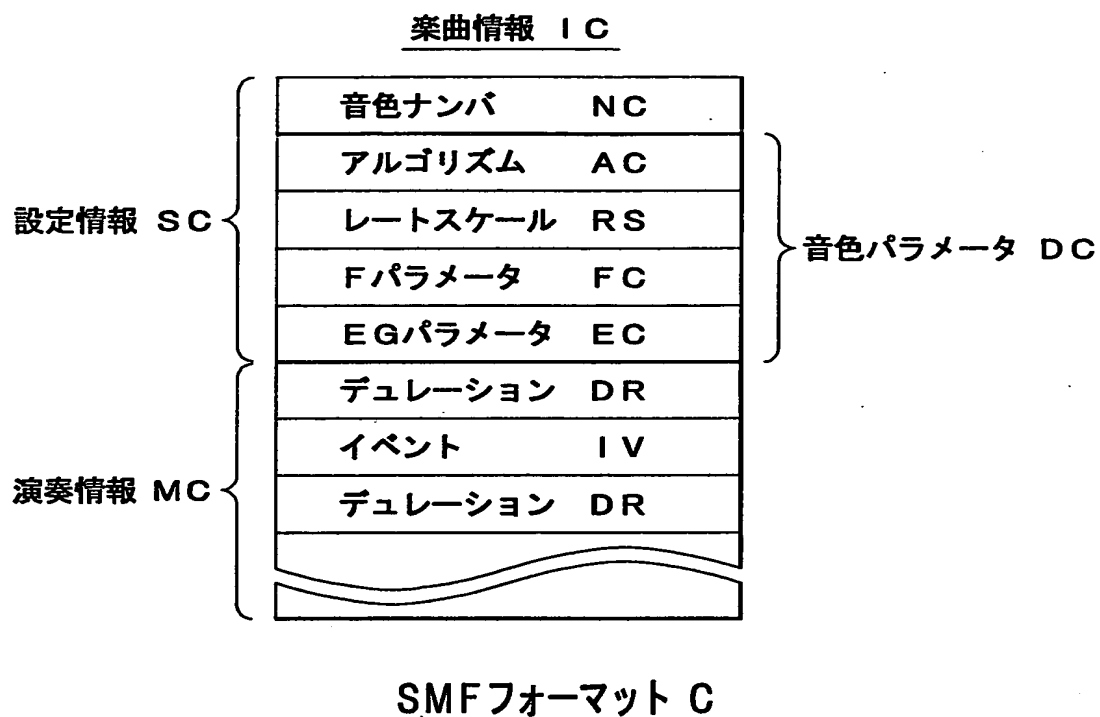
【図 5】



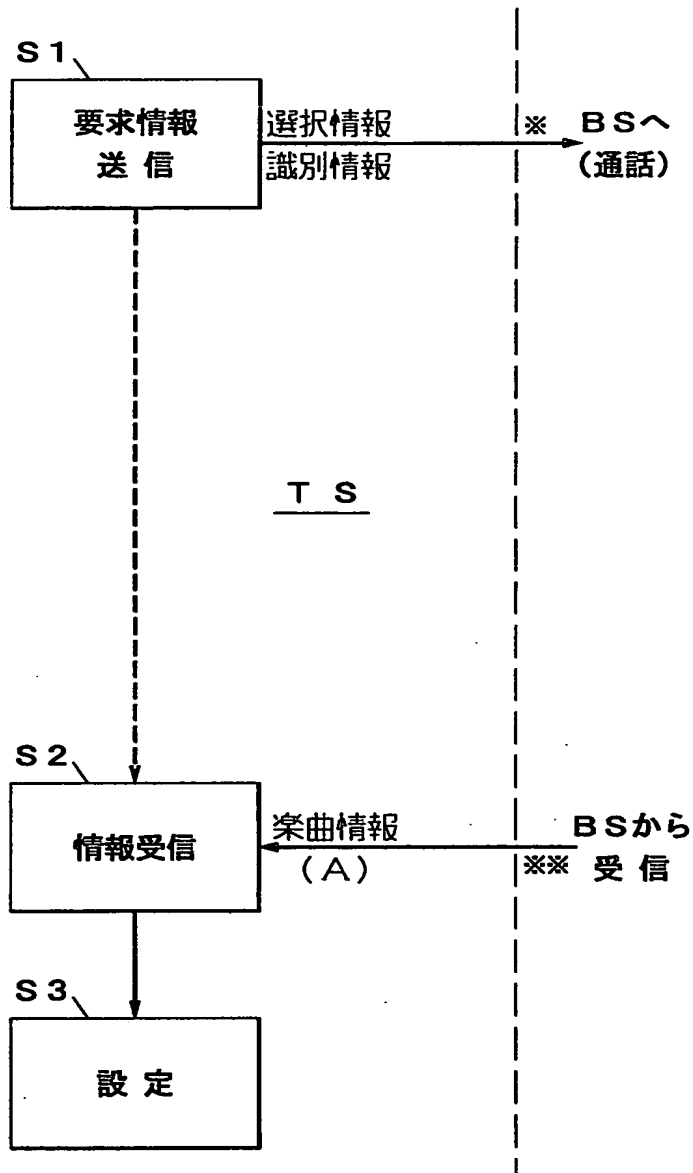
【図 6】



【図 7】

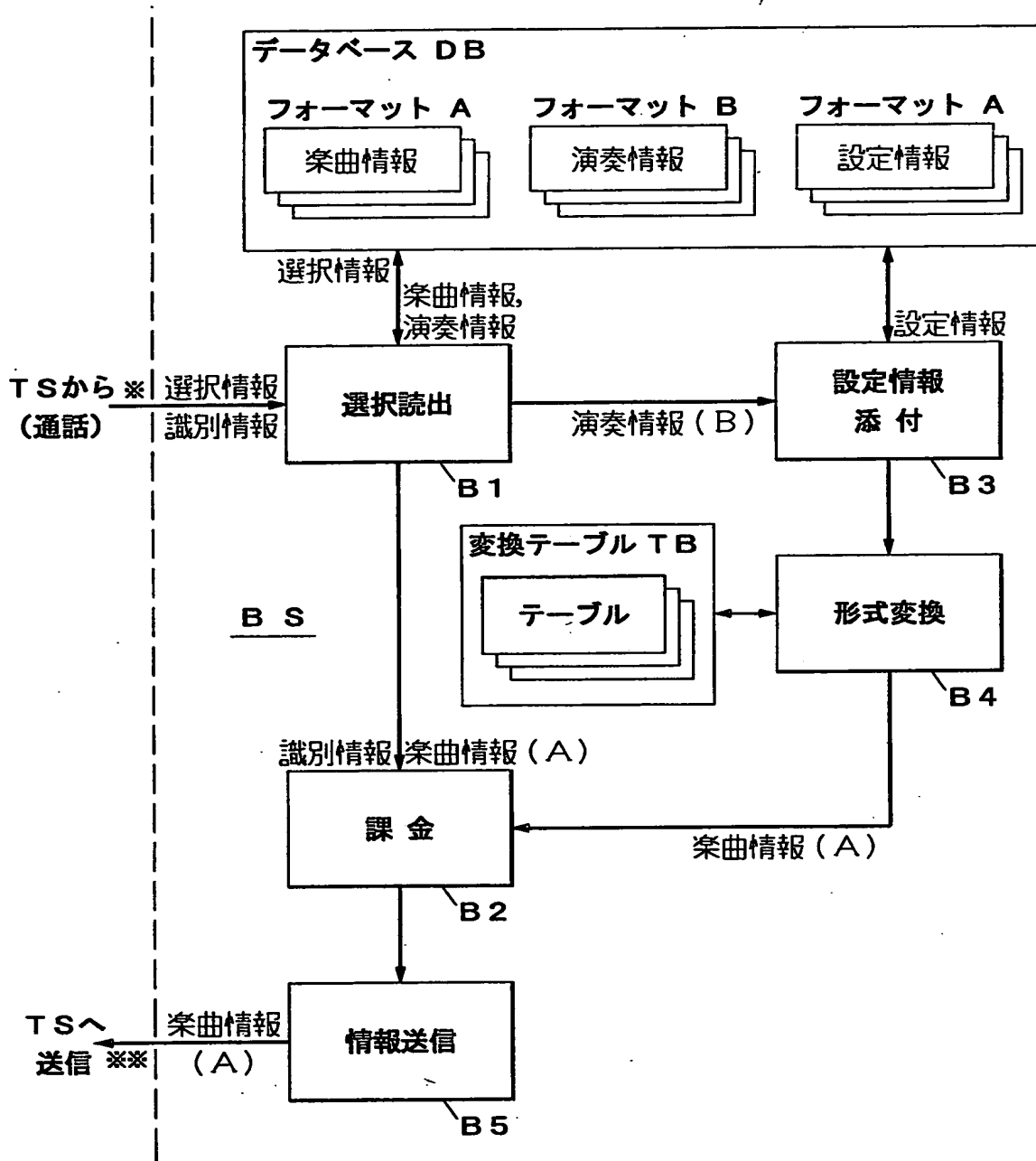


【図 8】



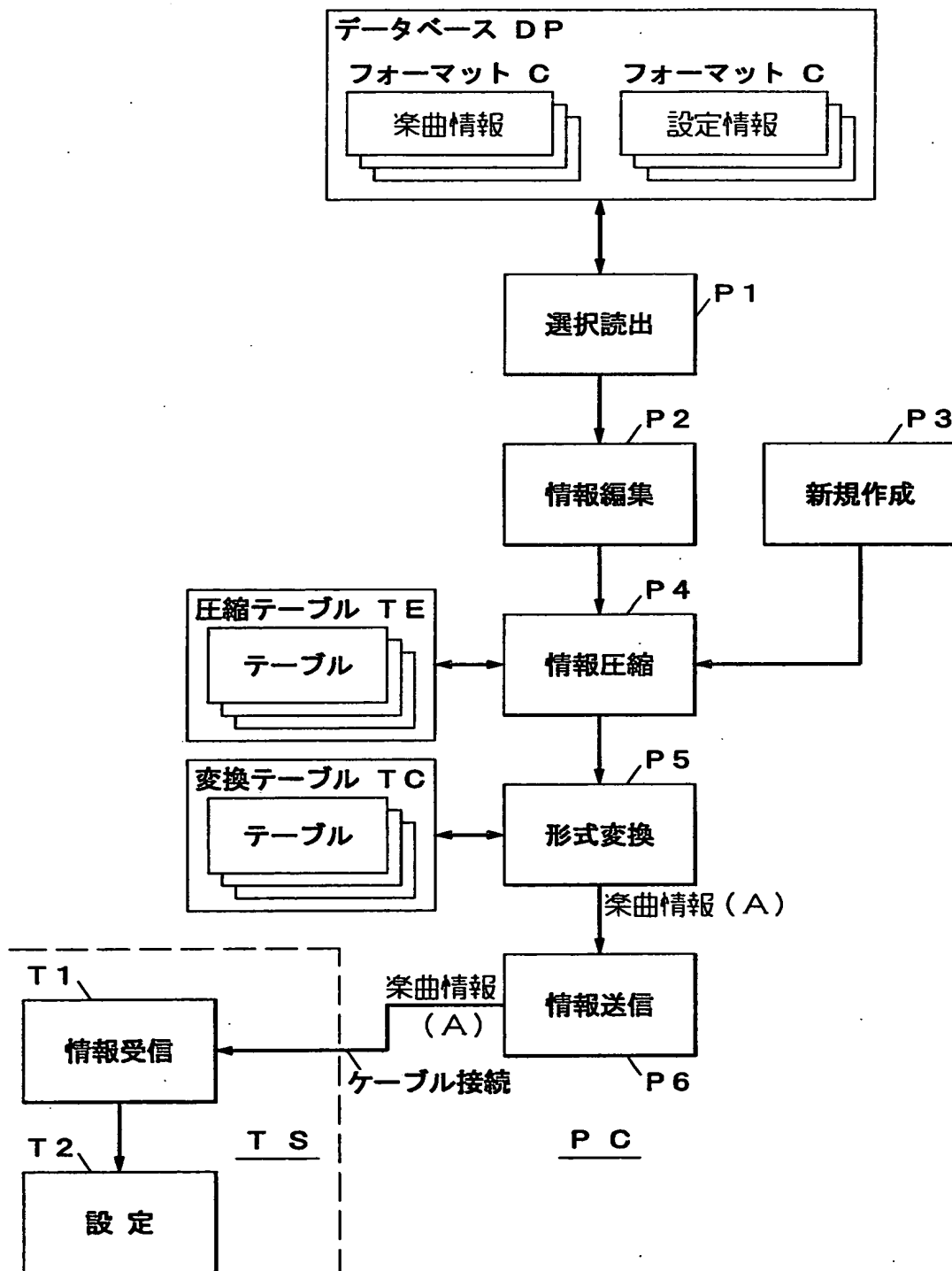
第1システム（自端末+基地局）での情報授受〔1〕
（自端末側）

【図 9】



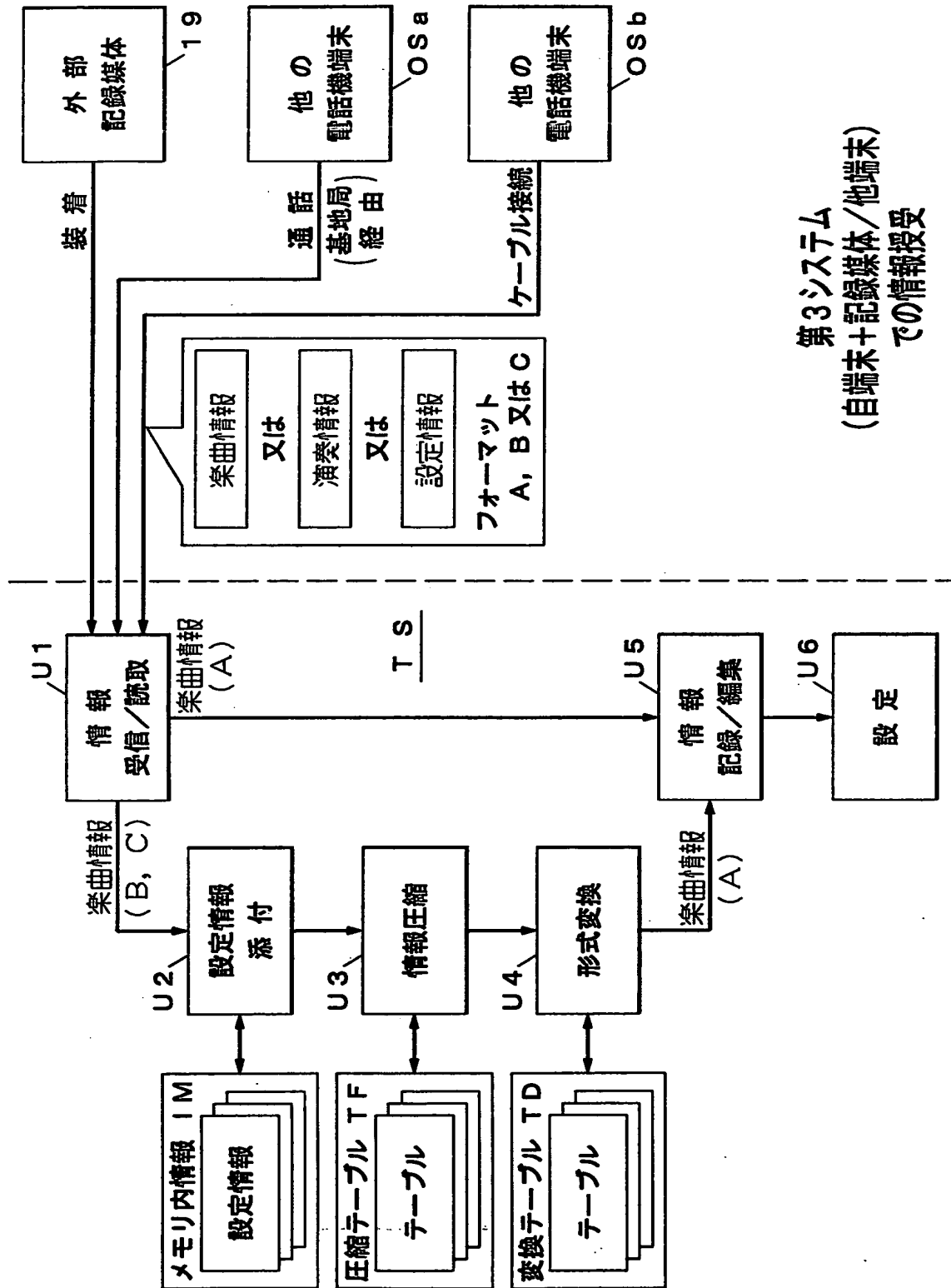
第1システム (自端末+基地局) での情報授受 [2]
(基地局側)

【図 1 0】



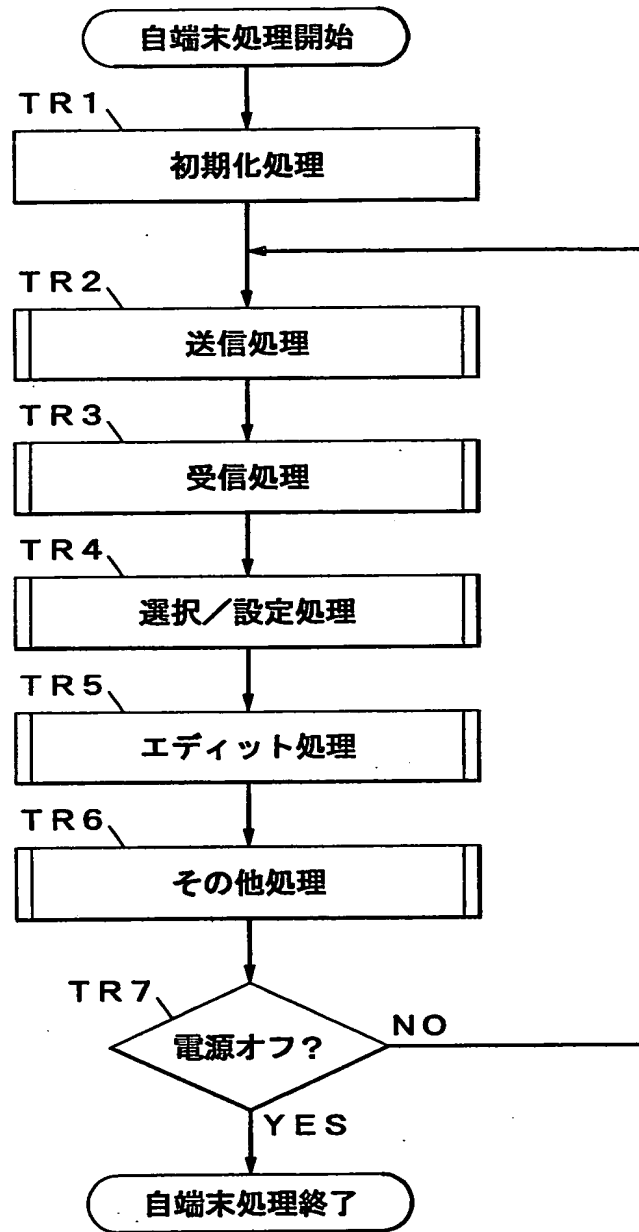
第2システム（自端末+PC）での情報授受

【図 1 1】



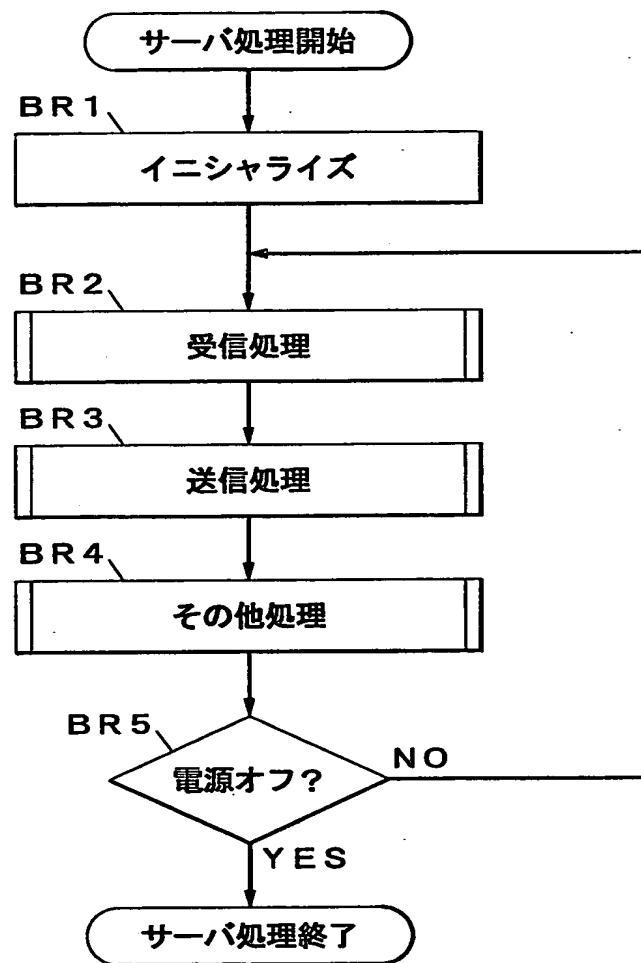
第3システム
(自端末+記録媒体/他端末)
での情報授受

【図 1 2】



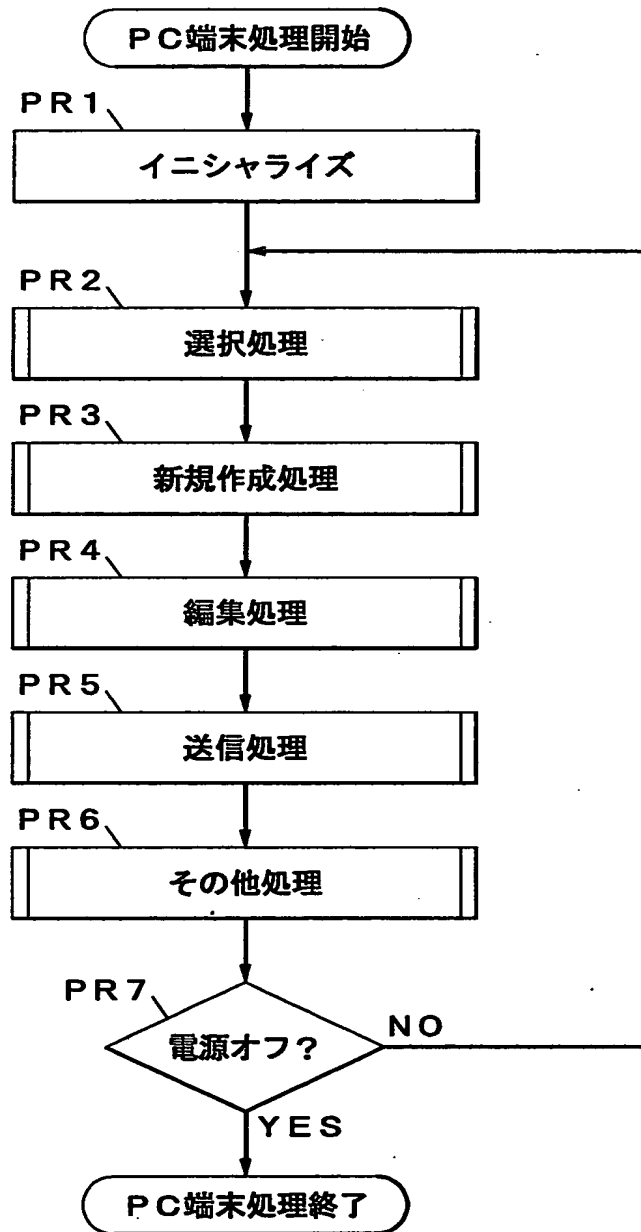
自端末処理

【図 1 3】



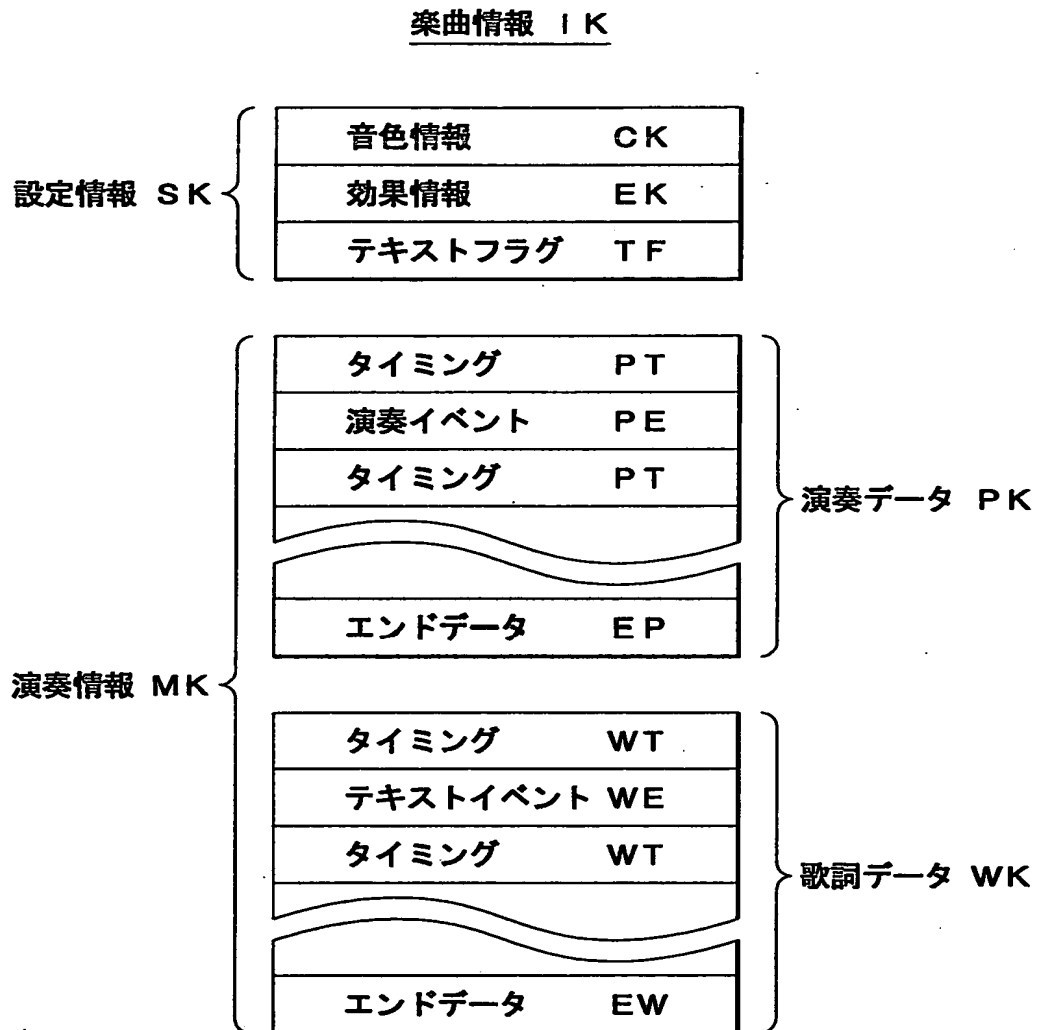
サーバ処理

【図 1 4】



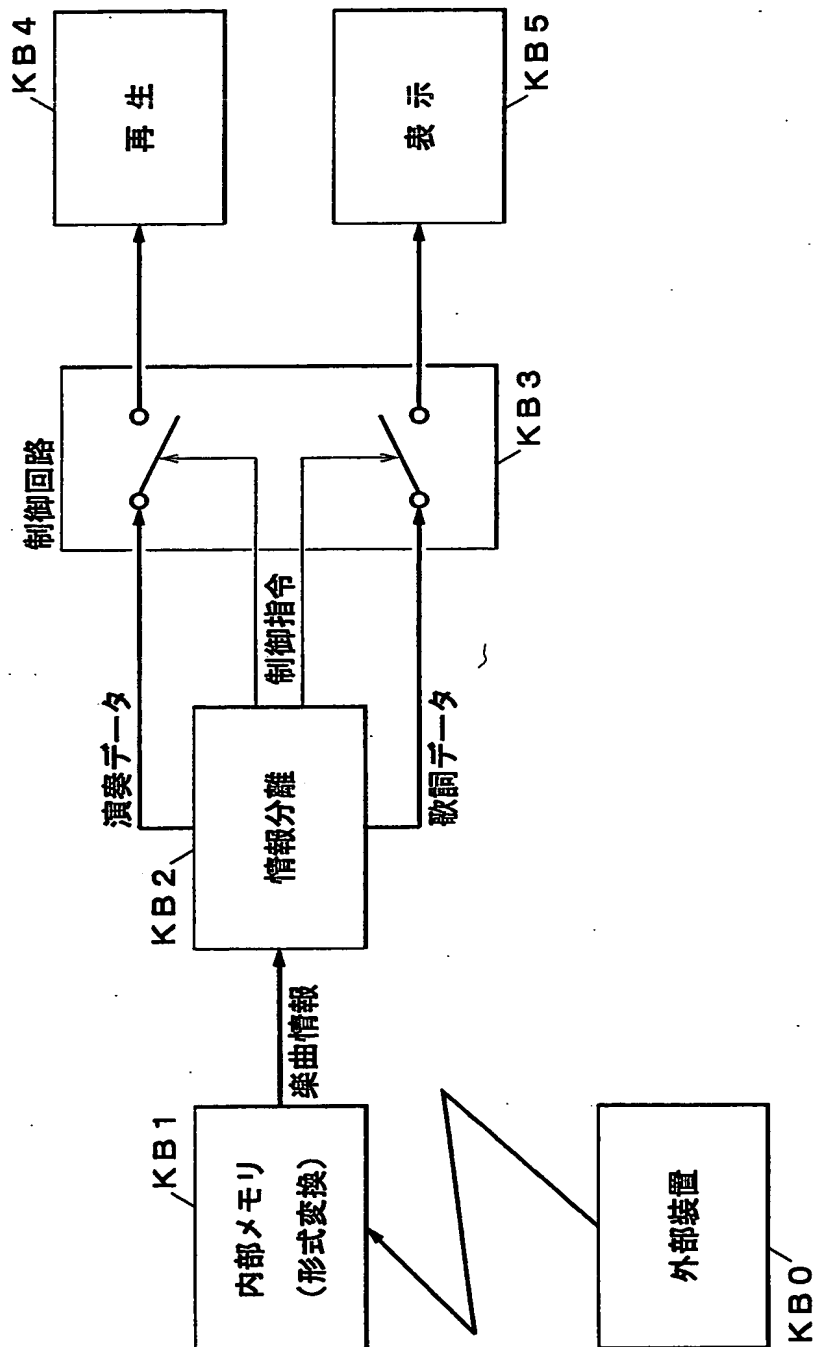
PC端末処理

【図 1 5】



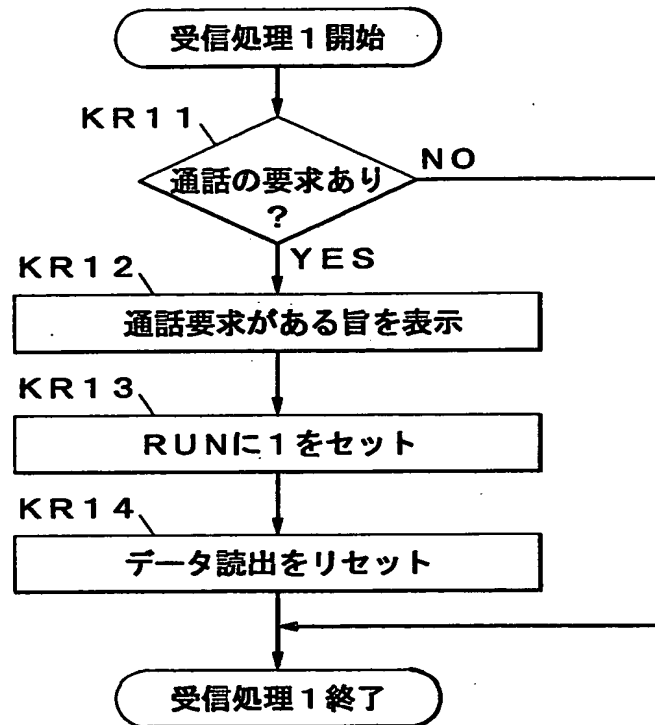
楽曲情報のフォーマット例
(自機種フォーマット A)

【図 1 6】



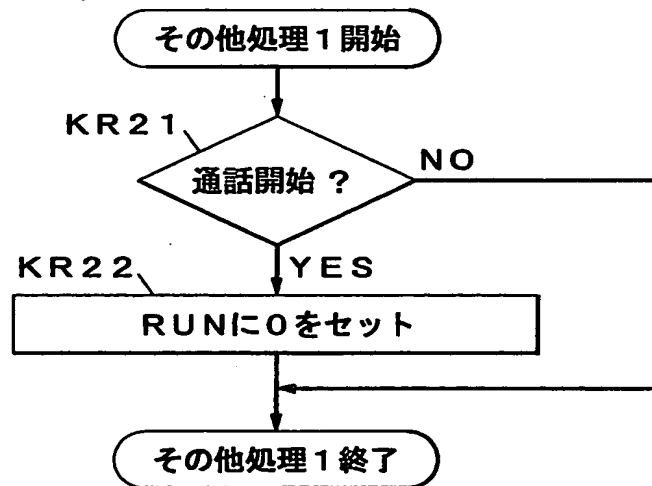
演奏／歌詞データ分離処理の機能ブロック図

【図 1 7】



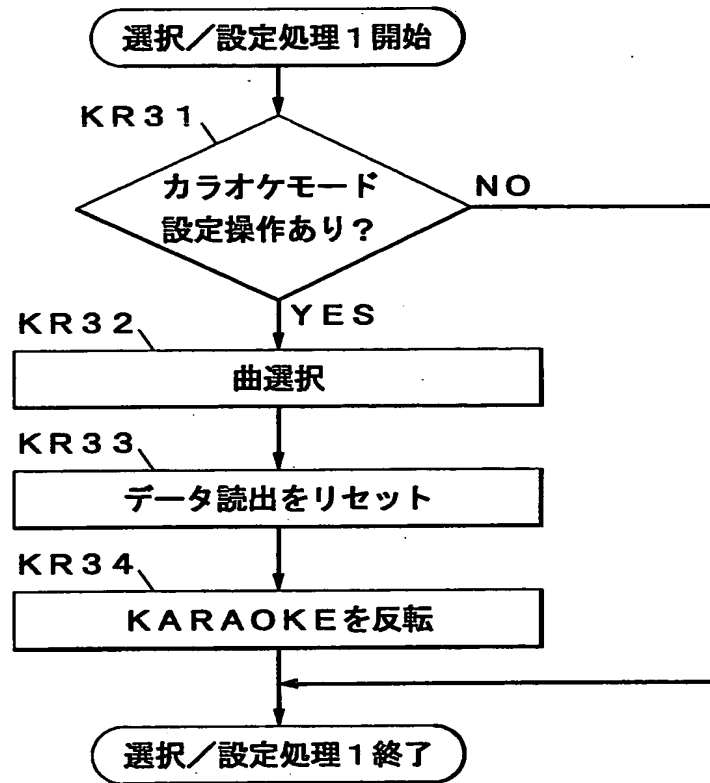
受信処理1

【図 1 8】



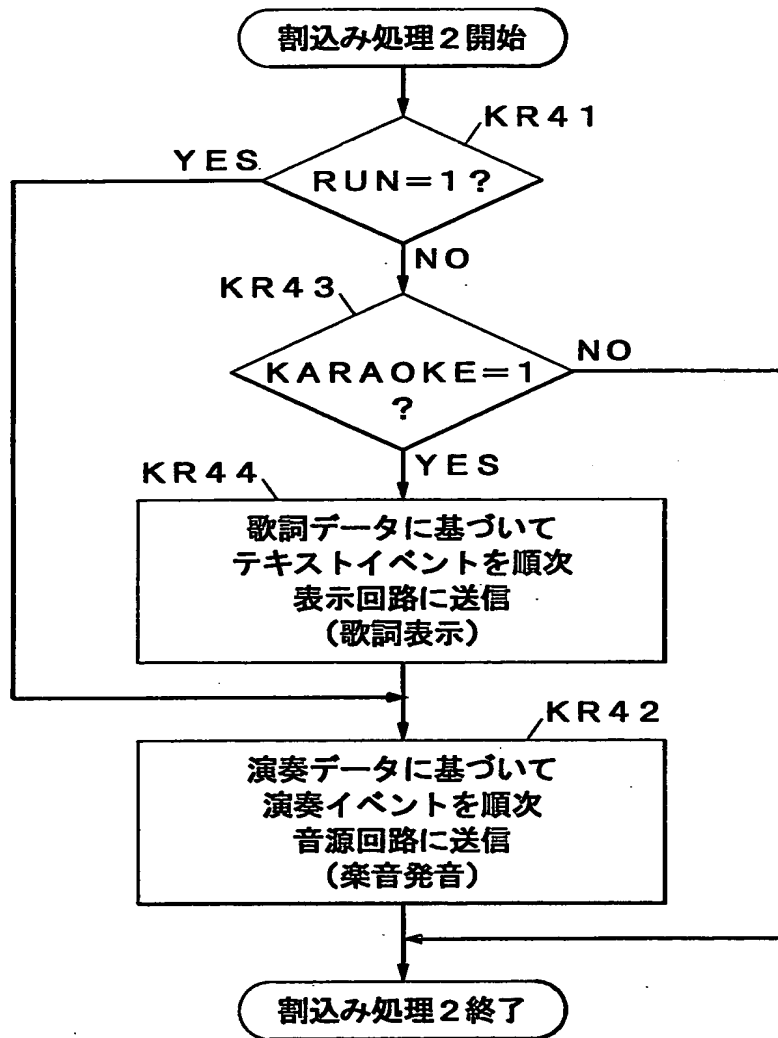
その他処理1

【図 1 9】



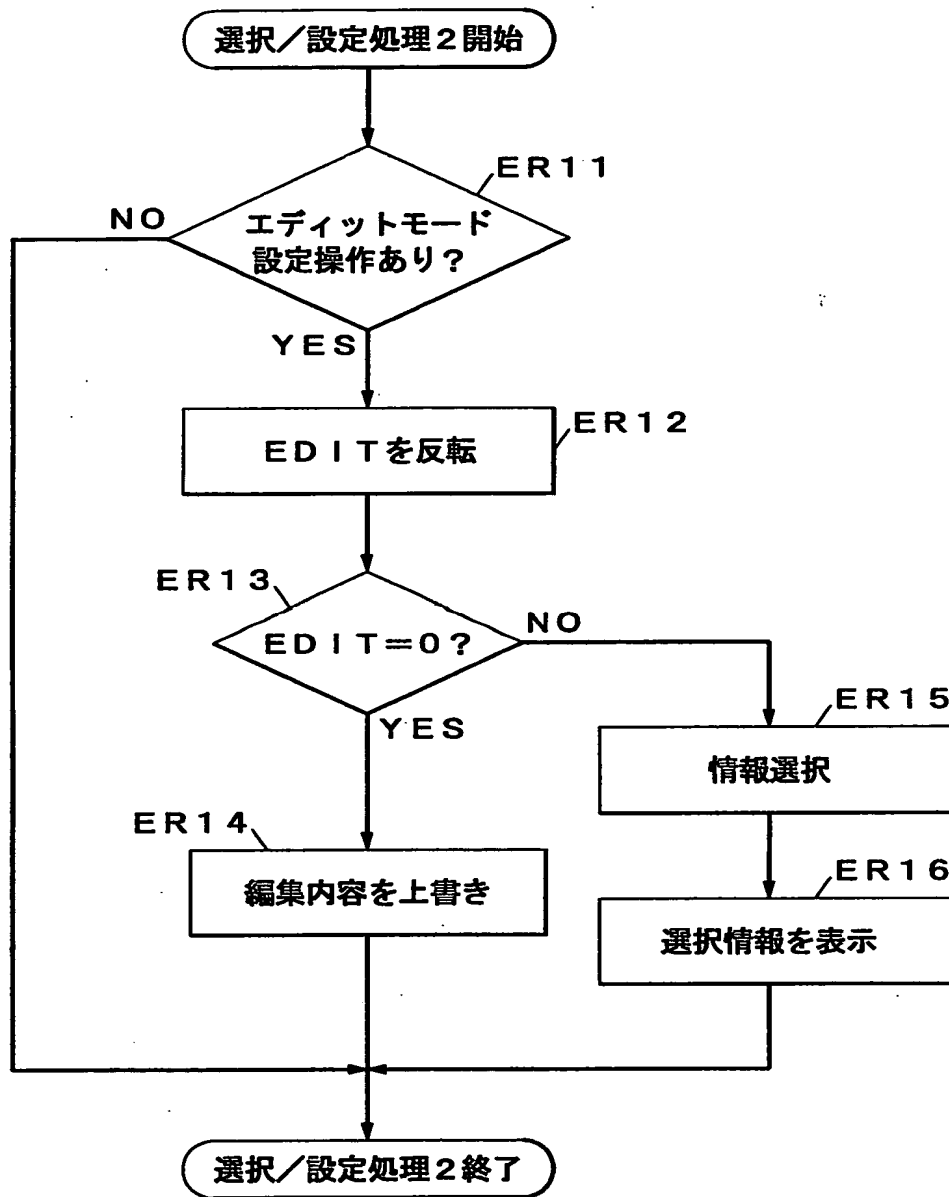
選択／設定処理1

【図 2 0】



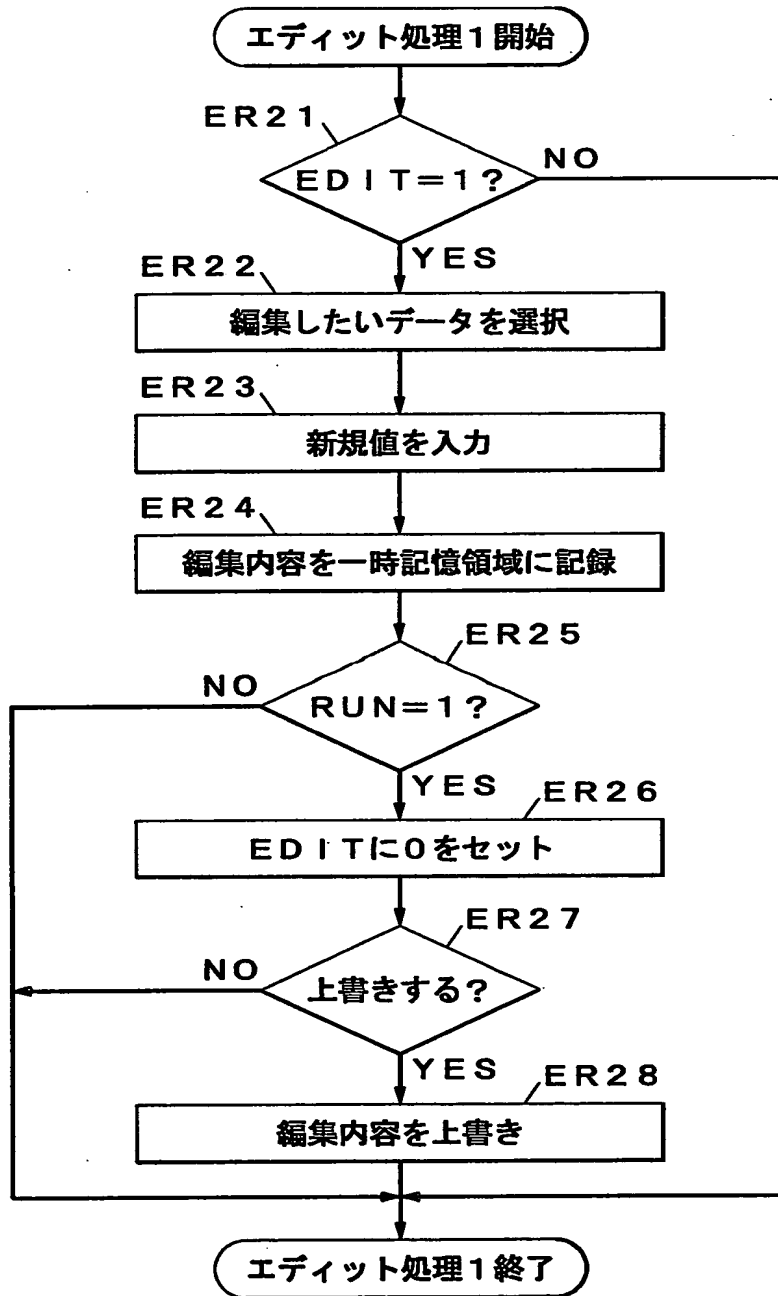
割込み処理2

【図 2 1】



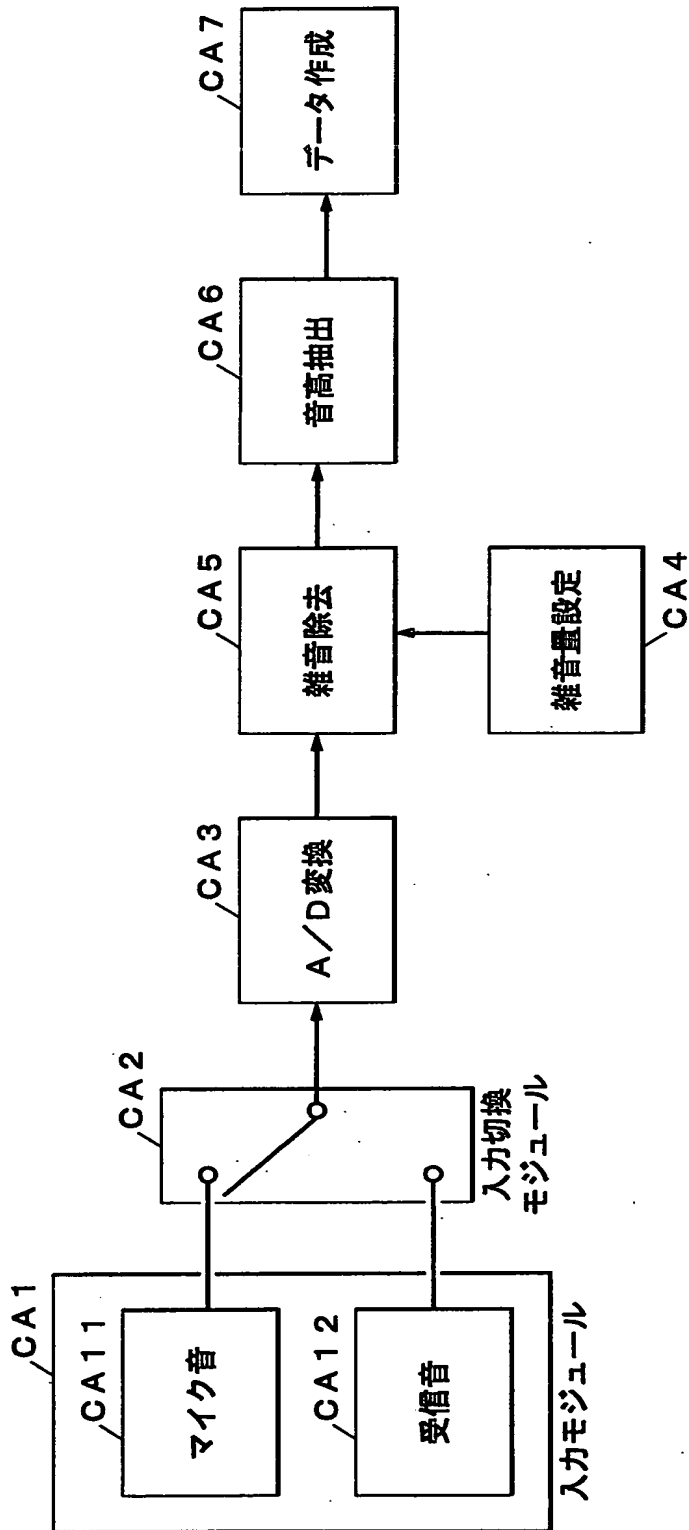
選択/設定処理2

【図 2 2】



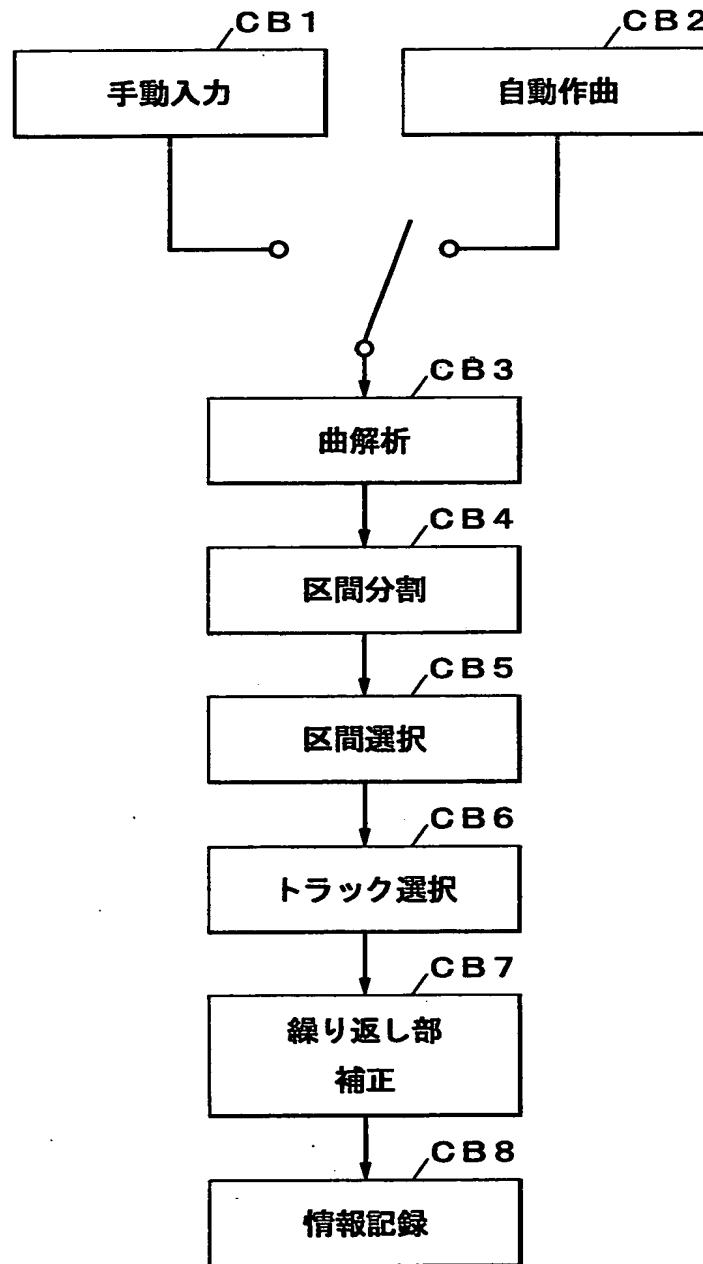
エディット処理1

【図 2 3】



音声作曲機能

【図 2 4】



自動作曲機能

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 音色の設定、編集、作成等を容易にし、豊富なメロディ音を得ると共に、画像表示を併用して多様な態様で楽しむことができる携帯端末の提供。

【解決手段】 この発明による携帯用端末システム T S は、FM音源の利用による複数音同時発音機能を有し、基地局 B S との通話により端末システム T S 内にダウンロードされる所望の楽曲情報を用いて、着信時のメロディ音や通話中の B G M 音等を発音する。発音用の楽曲情報は、基地局 B S、他の電話機端末 O S、パーソナルコンピュータ端末 P C や又は小型記録媒体 1 から得ることができる。システムへの楽曲情報は、情報源 B S、P C やシステム T S 内での編集、圧縮、形式変換等によって、使用可能な形態にダウンサイジングされる。また、歌詞データを含む楽曲情報を取り込み、楽曲演奏と歌詞表示を同期処理することにより、所謂“カラオケ”として楽しむこともできる。

【選択図】 図 4

認定・付加情報

特許出願の番号	平成11年 特許願 第314396号
受付番号	59901080473
書類名	特許願
担当官	第八担当上席 0097
作成日	平成11年11月10日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成11年11月 4日
-------	-------------

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000004075]

1. 変更年月日	1990年 8月22日
[変更理由]	新規登録
住 所	静岡県浜松市中沢町10番1号
氏 名	ヤマハ株式会社